L'unive… ARI



520/1040 ST(E)

MEGA ST(E)

TT

FALCON

MEDUSA

EAGLE

JAGUAR

ET AUSSI..

SUBSTATION

"Doom" sur STE/ Falcon

AMMO HEALTH

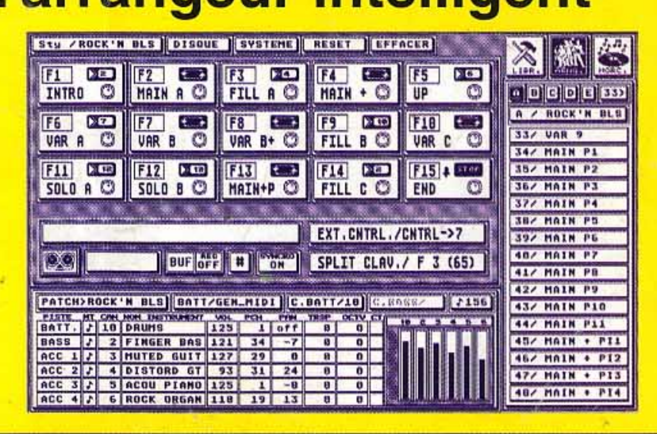
SPOTLIGHT

en direct de Londres



TOP CHORD

L'arrangeur intelligent



RAINBOW II

Le falcon multimedia



Transférez vos fichiers

de l'ATARI vers le MAC et le PC



N° 97 – JUILLET 1995 - 32 F

BELGIQUE 250 FB - CANADA 7,50 $C - SUISSE 10 FS - DOM-TOM 50 F - LUXEMBOURG 225 F LUX

BIENVENUE AU CLUB !

Faites des affaires tout en participant activement à la réalisation d'ST MAGAZINE

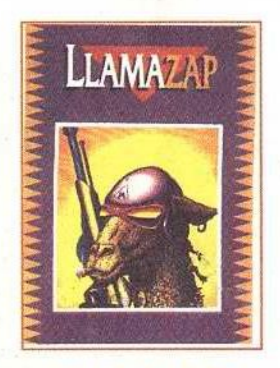
*Pour 150,00 F/an, le CLUB ST vous propose d'acquérir chez vos revendeurs habituels des produits et logiciels pour votre ATARI à prix réduit. Tous les mois vous recevrez un bon de réduction pour chacun de ces produits. Celui-ci sera valable pour une durée d'un mois à partir de la parution d'ST MAGAZINE et selon les dates indiquées dans cette annonce mensuelle ainsi que sur le 3615 STMAG en rubrique *INF.*

Le CLUB ST a pour but permettre la rédaction d'ST MAGAZINE d'acquérir le matériel nécessaire à la réalisation du magazine dans des conditions confortables, grâce à l'apport de vos cotisations tout en vous faisant gagner de l'argent sur vos achats.

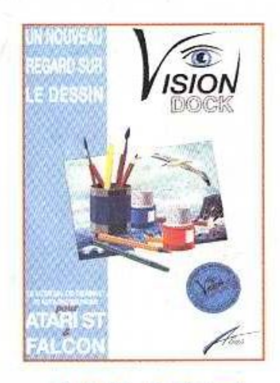
Comment s'inscrire ?

Découpez ou recopiez le bon ci-dessous et renvoyez le accompagné d'un chèque de 150,00 F à l'ordre de LA TERRE DU MILIEU et à l'adresse suivante : LA TERRE DU MILIEU, Les Marmottières, 74310 LES HOUCHES

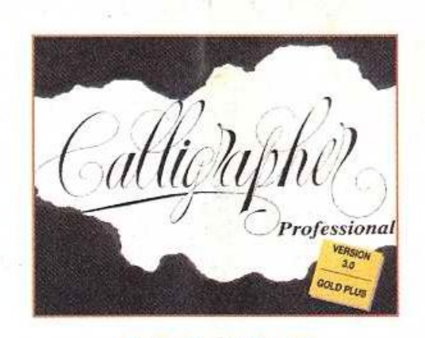
Je soussigné..
résidant à ....
désire profiter tous les mois des offres promotionnelle du CLUB ST.
A cet effet je joins un chèque de 150,00 F à l'ordre de
LA TERRE DU MILIEU.
fait à ....
le ....



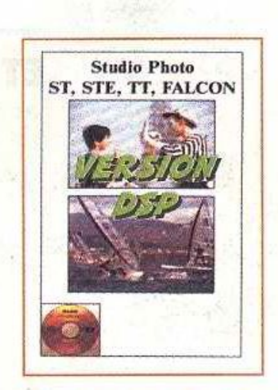
~~290,00 F~~
240,00 F



~~450,00 F~~
390,00 F



~~990,00 F~~
840,00 F



~~690,00 F~~
440,00 F

promotion valable du 09/07/95 au 09/10/95





S.A.R.L. de presse au capital de 2000,00 F, n° RC U7401 687526 4, n° SIREN 401 094 248, n° SIRET 401 094 248 00010, code APE 221E
Les Marmottières, 74310 LES HOUCHES, FRANCE / téléphone : (+33) 50 54 49 77, télécopie : (+33) 50 54 49 94

ST Magazine est une publication de Pressimage
SARL au capital de 1 000 000 F
5/7 rue Raspail 93108 MONTREUIL CEDEX FRANCE
Tél. : +33 (1) 49 88 63 63
Fax : +33 (1) 49 88 63 64
Comission paritaire : en cours N° ISSN 0980-5338
Dépôt légal 4éme trimestre 1994
Impression : union européenne

DIRECTION GENERALE
Directeur de la Publication : Godefroy GIUDICELLI
Directeur délégué : Patrick ANDRE
Assistante de direction : Virginie GUYARD

REDACTION
Rédacteur en chef : Godefroy de MAUPEOU
LA TERRE DU MILIEU
S.A.R.L. de presse au capital de 2000,00 F
Les Marmottières 74310 LES HOUCHES
tel. +33 50 54 49 77 / fax. +33 50 54 49 94

ON COLLABORE A CE NUMERO
Jean Jacques ARDOINO (NEXT), Phillippe LAFARGUE (PHS) Marc ABRAMSON (REDRACKAM), Henri ABDELOUAB (AE1), François PLANQUE (FULCHROM), Patrick BONNET, François AUBOUX (RAGA), Mathias AGOPIAN (TC7), Bruno ANCELIN (ZEBIGBOSS), Bernard DALSTEIN, Fabien LETORT (DUNE), Pierre Louis LAMBALLAIS (FEROCE LAPIN), FABIEN PIGERE

FABRICATION
Directeur de fabrication : Jacques GOUFFE
Assistantes de fabrication : Mireille MUGNERET et Nadine DEBARD
Assistante du directeur de fabrication : Isabelle DUBUC

MARKETING
Christine de GAND

MAQUETTE
intérieur : LA TERRE DU MILIEU
couverture : PRESSIMAGE (Carole TOULOTTE)

PUBLICITE
Antoine HARMEL assisté de Katia KAMINSKY

DIFFUSION-VENTE
Olivier le POTVIN TE 73 tel. +33 (1) 49 88 63 75
assiste de Christine de GANDT

TELEMATIQUE
Jacques CARON (STJC), Laurent POUPET, Xavier CHAMBON, Arnaud DADURE, Eric LEBETTE

ADMINISTRATION/COMPTABILITE
Responsable administration : Paulette SEBAG
Chef comptable : Leila AITHABIB assistée de Nadia SAHEL et Stéphane BOUCHARD

JURIDIQUE
Françoise LINOFFIER

abonnements
36, rue de Picpus - 75012 PARIS tel. 16 (1) 43 42 00 60
France 11 numéros : 289 francs

EDITO

Changer de système d'un coup (du MAC vers l'ATARI, pour ceux qui ont raté le début) n'est pas une mince affaire. Il faut tout refaire la maquette et vous avez dû remarquer ces derniers temps quelques (quelques ???) erreurs dans ce domaine ainsi que des fautes d'orthographe. Petit à petit, tout se met en place et ce numéro est déjà plus abouti sur le plan technique. Tout ça pour dire qu'on s'excuse pour les petits tracas des deux précédents numéros, et pour vous rassurer : on a bien l'intention d'améliorer le journal au fil du temps !

L'amélioration ne concerne d'ailleurs pas que la forme, puisque le contenu aussi s'enrichit d'une nouvelle rubrique "PRATIQUE" en souvenir du temps où nous avions beaucoup de mal à appréhender l'ordinateur que nous venions de nous offrir. Qu'est qu'un octet ? comment utiliser à fond le bureau ? Qu'est ce que MULTITOS ? bref toutes les questions métaphysiques essentielles auquel il fallait bien que l'on réponde un jour. Nous le ferons tous les mois à partir d'aujourd'hui.

A propos de réponse, beaucoup nous posent des questions sur le 3615 ou par courrier. Réaliser un magazine prend énormément de temps et il est parfois très difficile de pouvoir répondre rapidement. Le courrier s'entasse et pendant ce temps là, certains s'impatientent, on les comprends, d'autres se résignent, on les comprend aussi.

Cela non plus ne pouvait plus durer et c'est pourquoi , à l'heure où vous lirez ces lignes, Pierre Louis LAMBALAIS, directeur de la rubrique PRATIQUE, devrait se charger de répondre aux questions posée à la rédaction sur le 3615 STMAG à ma place (ou du moins en partie), car j'ai franchement du mal à tout faire. Heureusement que Marc ABRAMSON y répond déjà de temps en temps.

Quant à la question cruciale :

Et ces cartes accélératrices miracles, elles arrivent ?

On ne peut que répondre OUI, même si elles prennent un peu de retard (après tout MICROSOFT à bien le droit d'en prendre lui !), Certains on déjà vu le prototype de l'AFTERBURNER tourner durant 6 heures sans aucun problème et il parait que c'est génial mais cela vous vous en doutez surement déjà.

Allez on patiente encore un peu ?

Godefroy de MAUPEOU

SOMMAIRE

magazine réalisé avec :

machines TT 8 mégas, FALCON 14 50Mhz (highspeed 50) et EAGLE 30 20 mégas, MATRIX 1208, scanner EPSON GT 6500, STYLUS COLOR
maquettage : CALAMUS SL, DA'S VEKTOR PRO, DA'S PICTURE, STUDIO PHOTO PRO, KEFTAL 24,
RAYSTART 3 (icônes disquettes et cartouche JAGUAR)
rédactionnel : LE REDACTEUR 4+
comptabilité : LA GESTION COMPTABLE, LA GESTION DU PERSONNEL, LA GESTION COMMERCIALE, LE GESTIONNAIRE

c'est magique !!!

Allumez votre ordinateur avec la disquette ST MAGAZINE N°97 dans le lecteur et regardez votre écran : Celui-ci vous expliquera tout ce qu'il faut savoir pour pouvoir utiliser les programmes de la disquette

DISQUETTE MAGAZINE

TEAM

La version de démo du jeux de foot qui dépasse la référence en ce domaine : j'ai nommé SENSIBLE SOCCER. Il tourne sur STE et FALCON. Tout est dit, ou presque, dans le test en cahier loisir.

TOP CHORD

la aussi la démo de ce super arrangeur intelligent de surcroît (il a fait ses études à Berkeley, c'est tout dire...) Il tourne sur toutes les machines ATARI en mode "ST haute". Il vous faudra tout de même un expandeur MIDI au minimum pour pouvoir l'essayer. Rendez vous au test de François AUBOUX sur le sujet, en cahier ??? musique, bien sur !.

SONGZ

une base de données audio évoquée il y a peu en cahier DOM PUB

POV

Le script de l'article INITIATION à POV de ce mois. Vous trouverez par contre l'articime correspondant au mois dernier en cahier GRAPHISME.

PROGRAMMATION

Tous les listings du cahier PROGRAMMATION sauf celui DU GFA AU C qui n'existe pas en fait.

VIDEO

Là aussi tous les fichiers cités dans l'article REALISEZ VOTRE DIGITALISEUR VIDEO du CAHIER MULTIMEDIA avec bien évidement le programme pour utiliser ce digitaliseur.

INDEX & CATALOGUE

Avec le même programme "CATALOGU.PRG, visualisez tous les produits, revendeurs,... ATARI en FRANCE (CATALOGU.AZT) et l'index d'ST MAGAZINE du n°50 au n°96 (INDEX.AZT)

DISQUETTE ABONNE

CALLIGRAPHER

La démo de l'intégré suisse qui surpris notre spécialiste en bureautique: Jean Jacques ARDOINO. Elle date d'avant le test du mois dernier et ne possède donc pas tous les atouts vantés par J.J.A. mais permet tout de même de se rendre compte des qualités évidentes de ce super programme. Au titre des curiosités, allez donc essayer le mode PLAN, ça vaut le détour.

à propos de la disquette "abonné"

Cette disquette s'obtient avec un abonnment spécial et non avec celui de base (11 numéros par an) comme le manque d'information à ce sujet pourrait le laisser penser.

Pour tout renseignement conçernant les abonnements, prendre contact avec le service conçerné au

(1) 43 42 00 60

LA JAGUAR SE "KETCHUP

Dans la série "BRIDEL" dont nous vous parlions il y a peu, HEINZ et ATARI proposent sur 300 000 bouteilles de KETCHUP de vous offrir un des premiers jeux JAGUAR pour l'achat de deux flacons de liquide à la tomate sucrée.

Attendez avant de vous précipiter chez votre épicier habituel, c'est en Amérique que ça se passe et le calcul du billet A/R plus les deux bouteilles de KETCHUP démontre que finalement il vaut peut être mieux acheter le jeu en question, c'est plus économique.

CENTurbos

Un peu plus de précisions quant aux CENTURBOS de notre ami Rodolphe CZUBA (ancien d'ST MAG).

la CENTurbos 1

Accélérera le CPU à 40 Mhz, le coprocesseur à 50 Mhz, le DSP à 50 Mhz, le VIDEL à 50 Mhz et les bus à 20 Mhz pour 790,00 F. Elle offrira des résolutions semblables à la SCREENBLASTER et sera switchable CENTurbos-FALCON 100% origine par un... switch.

Le possesseur de la carte ne sera pas obligé de changer le boîtier de son FALCON mais devra par contre attendre le mois d'Août pour pouvoir l'acquérir.

La CENTurbos 2

Se composera d'un 68030 à 60 voire 80 Mhz. Le copro "d'origine" pourra être monté sur la carte prévue à cet effet et tournera alors à une cadence de 60 Mhz avec un bus en 32 bits. Vous pourrez mettre de la TT RAM jusqu'à 32 mégas grâce à un (deux) support (s) incliné(s) prévu(s) à cet effet. Elle aura également un switch permettant de passer de la CENTurbos 2 à la CENTurbos 1 et au FALCON 100% d'origine.

Ah oui, le prix: 1890,00 F sans TT RAM et la date de sortie? Plus tard!

En attendant les revendeurs intéressés peuvent d'ores et déjà prendre contact avec Rodolphe en BAL "HARDMASTER" sur le 3615 ST MAG.

UN NOUVEAU SERVEUR WEB ATARI

Est en train de se monter. Sa particularité est de regrouper toute la presse ATARI ainsi que les fanzines. Chacun d'entre nous (eux) aura son sommaire, une présentation et pourquoi pas une reproduction d'article. Dans notre cas, il y aura même la base de données livrée avec le magazine et puis, pourquoi ne pas le dire, 0X0 CONCEPT SUISSE qui en est à la base prévoie de mettre en contact tous les "ataristes à problèmes" par une méthode assez originale, mais nous aurons l'occasion d'en reparler.En attendant pour les impatients, voici l'adresse:

http:/Web.Cnam.fr/Comp/Atari/acceuil.HTL

UNE NOUVELLE CARTE TT RAM POUR TT

POWER UP a sorti une nouvelle carte de TT RAM pou TT. Celle-ci comporte deux supports 72 pins, permettant de mettre jusqu'à 64 mégas. D'après les tests d'0X0 SUISSE (son distributeur helvétique), sa conception lui assure un gain de 30% dans les accès mémoire. A ce propos, les barrettes mémoires sont des SIMM PS2 en 4, 8, 16 ou 32 mégas.

Pour finir, son prix est de 1500,00 FF

URGENT !!!

SHEN, la jeune société française qui a réalisé BURNOUT sur JAGUAR recherche des programmeurs 68000 pour développer des jeux sur les nouvelles consoles (JAGUAR, PSX et SATURNE).

Si vous correspondez au profil du poste n'hésitez pas à téléphoner au (1) 42 09 82 19.

UN NOUVEAU MAGASIN POUR L'ATARI

Il s'appelle VIDEOMATIQUE et se situe au:
9, rue de carbonnière, 19100 BRIVES.
Tél. 55 24 22 33

KEFTAL 24 & X'RES

Le génial KEFTAL 24 est de nouveau en vente, mais cette fois-ci plus en shareware. Il faut dire que ce programme générateur de textures et de mélange d'images devenait de plus en plus gigantesque. Son statut de shareware ne convenait franchement plus au développement qu'il a nécessité. La version 1.3 coûtera 390,00 F et la "pro", beaucoup plus évoluée (gasp, qu'est ce que ça doit être!!!) 990,00 F.

La société éditrice, l'MEDIA, sortira également X'RES, logiciel de création de séquences multimédia de son état pour un prix encore inconnu.

X'RES va t'il coiffer au poteau un ULTIMEDIA qui n'en finit pas de se faire attendre. La course est lancée car les deux programmes sont annoncés pour la rentrée.

A au fait KEFTAL et X'RES seront distribués par FRONTIER SOFTWARE et ULTIMEDIA est un logiciel PARX, bien entendu.

LE MEDUSA FLASHE SUR AGFA

Enfin, Phillipe QUIKENDON (Imprimerie St GILLES) et Marc ABRAMSON (comment vous ne voyez pas qui c'est?) ont enfin réussi à faire flasher le MEDUSA avec une AGFA et CALAMUS SL. Si le flashage sur LINOTRONIC ne pose aucun problème, il n'en était pas de même avec l'AGFA. Hors, si en Allemagne tous les flasheurs ATARI (ou presque) sont équipés en LINOTRONIC, en France c'est l'inverse et la douzaine de flasheurs au béret noir et à la baguette de pain (j'enlève le kil de rouge, nous sommes lus par des mineurs paraît-il) ont tous, mais tous, des AGFA et donc ne pouvaient aller plus vites que le TT. (ce problème se pose aussi sur EAGLE et apparament se posera avec tous les clones à venir)).

D'où cela venait-il? De la protection des drivers des derniers CALAMUS SL et de quelques bugs. En effet, Phillipe QUIKENDON a eu l'illumination de profiter des vacances de son personnel pour reprendre un driver des premiers CALAMUS SL, alors non protégé, et de refaire les corrections de bugs trouvés par notre illustrissime directeur de rubrique programmation (qui nous explique cemois-ci qu'il est ingénieur, ce qui explique sans doute sa perspicacité dans cette histoire). Miracle, ça marche et ça flashe 2,5 fois plus vite qu'avec un TT.

Sachant que les premiers drivers n'étaient pas optimisés, ce serait bien si ADEQUAT (développement de CALAMUS SL) daignait se pencher sur le problème de cette protection, ce qui permettrait ainsi d'accélérer encore plus cette vitesse de flashage.

DAVE SMALL

Après avoir déposé le bilan de sa société cet hiver, il semble que Dave SMALL soit en train de commercialiser une nouvelle version du SPECTRE: la 3.1. Après MAGIC MAC, on va finir par ne plus savoir comment différencier un MAC d'un ATARI (lequel émule l'autre ???)

TECHNO WORLD

C'est le nom du nouveau catalogue du "team" TECHNO SERVICE. Il sortira à la rentrée. étonnamment le titre évoque le PLANETE ATARI de TURTLE BAY. Mais entre les planètes situées à LYON et le monde basé à PARIS, ce ne sont que des histoires de territoire...

ENCORE DES JEUX FALCON

Cette fois-ci, c'est à POPULOUS-CIVILISATION que s'attaquent les développeurs fanas du FALCON. C'est ainsi qu'ADDICTION SOFTWARE, éditeur de RAINBOW 2, sortira en Septembre WORSHIT ME dont le sujet est évoqué dans la phrase précédente. Mais ils ne sont pas seul puisqu'une autre société anglaise spécialisée dans les jeux FALCON nous a fait une annonce similaire au GASTEINER SHOW.

Si les grands classiques déboulent clonés sur FALCON, on n'a pas finis d'en voir arriver...

INCROYABLE

0X0 CONCEPT a eu une étrange proposition.

Un client potentiel est venu les voir pour assister à une démo de STUDIO SON dont ils sont éditeurs. Le client s'apercevant qu'0X0 avait une version de démonstration sans DONGLE leur a aussitôt proposé de l'échanger contre une version piratée de CUBASE AUDIO.

Bousiller le travail des développeurs en piratant c'est malheureusement devenu d'une banalité confondante, mais y rajouter une telle naïveté c'est à s'arracher les cheveux...

AG.I.IT S'AGITE

AG.I.IT vient de signe un accord d'exclusivité avec GE-SOFT pour la distribution de ses produits: EAGLE 030, EAGLE 040, AFTERBURNER 40 pour FALCON, AFTERBURNER 40 pour TT et ST et interface

DMA/SCSI TOPLINK.

Au niveau de la disponibilité, l'AFTERBURNER 40 est annoncée pour demain (Mercredi 21 Juin) et les versions TT et ST pour Septembre. Espérons que GE-SOFT faillira à sa réputation de retarder les dates de sorties (reamrquez que pour l'AFTERBURNER FALCON, il ne leur reste plus beaucoup de temps pour faire une annonce contradictoire...)

Ceci-dit l'AFTERBURNER n'est pas un mirage puisque Robert de LA BECANE l'a essayée durant 6 heures et est reparti comblé: ça marche à merveille et en plus c'est sans soudure, on peut remettre sa RAM d'origine et ça coûte? vraissemblablement aux alentours de 4500,00 F en définitif (au lieu des 6 000,00 F annoncés initialement.

WIZZTRONIC S'AGITE AUSSI

Au vu de la disponibilité quasi immédiate de l'AFTERBURNER, WIZZTRONIC qui a renvoyé ses BARRACUDA en fabrication pour cause de légers bugs (ils sont très exigeants et veulent une carte 100% compatible FALCON) est prêt à se déplacer en France pour faire une conférence de presse avec ses prototypes.

En attendant, et de façon tout aussi immédiate que GE-SOFT, ils annoncent la HAWK, déclinaison 68030 de l'AFTERBURNER disponible incessamment sous peu et pour début 1996 une gamme complète de micro compatible ATARI à un prix... ATARI !.

Mais chut, là on ne sait pas si on a vraiment le droit de le dire.

C-LAB

Pour rester dans les clones, je décris le FALCON MARK III ou audio dans le compte rendu du SPOTLIGHT'95, mais il y a une précision que j'aimerai ajouter : cette machine comportera deux DSP et, le hasard faisant bien les choses, j'apprends par la même occasion de la bouche d'un "bêta" testeur de STEINBERG que CUBASE AUDIO est prévu pour deux DSP (sans doute à cause du FALCON 040 prévu dès le lancement du 030 et qui devait contenir lui aussi deux DSP). Du coup on imagine facilement que CUBASE AUDIO FALCON pourrait faire du 32 pistes audio avec multi effets par voies sans trop de problème.

Réponse vers la fin de l'année où C-LAB présentera le MARK III. Je ne serais pas étonné, vu la corrélation C-LAB/STEINBERG, d'avoir une annonce de ces derniers à la même époque.

MACHINES ATARI

Si WIZZTRONIC, GE-SOFT ou C-LAB se lancent cors et âmes dans la fabrication d'ordinateur de type TOS, il semble, comme un message INTERNET le signale, qu'ATARI BENELUX ai vendu durant les six derniers mois des prototypes de micros signés ATARI CORP:

Le BlueTTit, successeur du TT avec un 68040

Le SPARROW que nous connaissons déjà

Le HUMMING BIRD 10 station musicale

Mais surtout le SHAG 060 basé autours d'un 68060 comme vous l'imaginez.

Question: est-ce réel ou un canulard?

Si l'un d'entre vous a acheté une de ces fabuleuses machines, qu'il nous fasse signe.

KOBOLD 3

Un nouveau KOBOLD va sortir imminamment. Après son portage sur PC, KOBOLD nous revient en version 3 avec des plus non-négligeables (je sais, on se demande bien ce qu'il peut avoir de plus, tellement la version 2.5 est géniale): Look 3D, fontes SpeedoGdos, 20 touches de fonctions (qui perce le boîtier du FALCON pour faire mettre les nouvelles touches ?), fenêtres redimensionnables, support des partitions MINIX,...

Godefroy de MAUPEOU

SPOTLIGHT'95

LONDRES 10 et 11 Juin 1995

GASTEINER, un des plus gros distributeur de produits ATARI et AMIGA en Angleterre, organise pour la troisième fois le SPOTLIGHT'95 ou GASTEINER SHOW à Hammersmith dans la banlieue de Londres.

Vu le double monde de GASTEINER, il s'agissait donc d'un salon ATARI et AMIGA qui pour ces deux jours enterrèrent la hache de guerre pour enfin comprendre que, si ennemi il y a, ce n'est certainement pas de leurs cotés respectifs qu'il faut chercher. Mais trêve de polémique, passons au salon.

ABSENTS ET PRESENTS

Une vingtaine d'exposants... exposait et, inversement aux salons allemands et français, il n'y avait que peu d'éditeurs. Pour le monde ATARI on notera 16/32 BITS, MERLIN, HISOFT, DIGITAL AWARNESS et COMPO. Pas de GE SOFT, malgré l'annonce de la présentation par ce dernier de l'AFTERBURNER et de l'EAGLE 040. Le stand était pourtant là avec un EAGLE 030, mais pas de Peter KONRADY (PDG de GE-SOFT), malgré la confirmation de sa présence par lui-même durant la semaine qui précéda le SPOTLIGHT. Encore une fois nous sommes donc restés sur notre faim. Je dis encore une fois car nous avions eu droit à la même aventure lors des deux ATARI SHOW de FREIBURG, avec tout de même la petite différence que le dimanche du deuxième salon, Peter était venu durant une heure avec la carte mère de l'EAGLE 030.

Ceci-dit que cela ne nous entraine pas dans des considérations sur la non finalité de ses produits, puisqu'à la suite de l'ATARI SHOW'94 de Freiburg, je me souviens avoir cru ne jamais voir l'EAGLE terminé un jour, fait démenti un mois plus tard au ProTOS où il était bel et bien là (d'ailleurs aujourd'hui ST MAGAZINE est maquetté sur EAGLE 030).

GE-SOFT annonce la mise à disposition de plusieurs AFTERBURNER pour fin Juin chez son distributeur officiel en France: AGIIT, je me garderai donc bien de refaire un pronostic pessimiste à ce sujet.

Mais foin des absents, parlons plutôt des présents dont les nouveautés se distinguaient dans les jeux et périphériques.

MACHINES ET PERIPHERIQUES

S'il n'y avait pas d'EAGLE 040 (le 030 était tout de même là), il y avait tout de même le FALCON MK II avec un environnement périphérique spécialement sélectionné pour la musique. En effet, avant de sortir le MK III dont nous parlerons plus loin, C-LAB, par le biais de son distributeur anglais, belge et français DIGITAL AWARNESS, présente le MK II comme une entité dédiée aux musiciens. C'est ainsi qu'ils proposent un lecteur SYQUEST 270 mégas autorisant 16 pistes avec CUBASE AUDIO. L'objet est important puisqu'une cartouche de ce type coûtant dans les 500,00 F, on se retrouve à pouvoir garder ses masters pour un coût inférieur à la bande analogique. Il faut savoir qu'en studio analogique une bande 16 piste 2pce coût tout de même 1400,00 F pour 15 mn de musique. Le dilemme du "direct le disque ne permettant pas de garder les masters directement" n'est donc plus d'actualité et on ne peut donc que s'en réjouir.

Autre périphérique présenté pour le MKII : le lecteur de CDROM portable MEDIAVISION en SCSI 2 qui permet pour un prix d'environ 2000,00 F, outre de lire des CDROM et CD AUDIO sur votre FALCON, de se transformer en baladeur laser portable.

Pour le MK III, il devrait être composé d'un 68060, 8 sorties audio XLR, une carte graphique, deux sorties S-PDIF sous la forme d'un rack pour un prix d'environ 20 000,00 F (présentation vers Décembre 95, probablement au ProTOS).

TITAN DESIGN présentait la dernière version d'APEX MEDIA qui corrige pas mal de bugs dont celui qui a fait souffrir tant de français: la non-reconnaissance de la SCREENEYE+. Celle-ci marche désormais impeccablement avec ce superbe logiciel. Ceci-dit ceux qui voudraient un autre digitaliseur seront comblé d'apprendre qu'EXPOSE était de nouveau présenté. "De nouveau" puisque LEXICOR FRANCE avait déjà fait venir l'auteur pour l'ATARI SHOW'95 de Paris. La particularité d'EXPOSE par rapport à la SCREENEYE est de posséder des réglages de couleurs, contraste, luminosité, synchro et teinte (pour le NTSC). Ses caractéristiques sont les suivantes :

résolution maximale: 768*576 en 24 bits
Capture temps réel: 512*320 (true color)
entrées: S-VIDEO, composite
sortie: RGB
prix: ~2000,00 F

HISOFT annonce le driver ZIP pour ATARI pour courant juillet. Qu'est ce que le ZIP ? Le ZIP est un nouveau système de sauvegarde de type "super disquette" de 100 mégas pour 120,00 F avec un lecteur coûtant 1500,00 F. Le temps d'accès est de 28 ms. FRONTIER SOFTWARE ayant passé un accord de distribution exclusive avec HISOFT pour leurs produits en France, nous devrions avoir ce driver très rapidement chez nous.

Surprise, j'ai enfin pu voir tourner GEMULATOR. 16/32 BITS le présentait sur un PENTIUM. Je suis encore sidéré de la lenteur de cet émulateur ATARI pour PC. Lorsque vous ouvrez un menu, celui-ci se déroule par saccade

et je vous laisse imaginer ce que donne un déplacement de fenêtre...

COMPO vendaient des intefaces pour PORTFOLIO comme un modem pour 1600,00 F, un jeu d'échec pour 80,00 F ou encore un système d'exploitation compatible MAC. Le plus étonnant de l'affaire c'est que ces périphériques étaient destinés au DIP réplique exacte du PORTFOLIO et dont on a jamais entendu parler ici

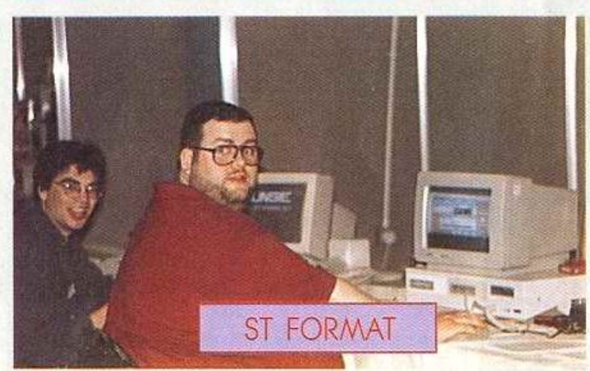
GASTEINER empilait des pièces détachées et cartes mère de ST(E) pour un prix très bas: 250,00 F la carte mère de STF, 16,00 F la souris, 40,00 F l'alimentation... Une précision tout de même, ces pièces semblaient vraiment avoir pas mal vécu.

JEUX

Les éditeurs de jeux nous ont encore étonné avec d'autres noubeautés STF(E)/FALCON comme ROCK'N ROLL GLAMS, MUZZY, DONKER ou COTUS. FRONTIER SOFTWARE était là et gageons que ceux-ci ne devraient pas tarder à apparaitre sur le marché français. Pour les jeux attendus chez nous, il y avait STEEL TALONS qui est une réussite.


ATARI WORLD


GASTEINER


ST FORMAT

Légèrement saccadé mais tout en 3D avec une gestion du brouillard et de la profondeur de champ très sympa.

GOODIES

Le gros point de ce salon était, une fois de plus, le matériel vendu à prix sacrifié. Que ce soit COMPO, GASTEINER ou autre, on pouvait repartir avec des logiciels quasi donnés comme CYBERPAINT pour 16,00 F, PRO 24 III pour 120,00 F, des tonnes de jeux à 16,00 F... De quoi rentrer les valises pleines...

PRESSE

Nos deux confreres britanniques étaient bien évidement là: ST FORMAT maintenant dirigé par Karen LEVELL et ATARI WORLD qui a fini par brocher ses trois cahiers ensemble, ce qui doit réjouir tous les libraires.

Je m'arrête là sinon mon rédacteur en chef...
Heu non, là l'excuse n'est pas bonne vu que c'est moi, alors disons que c'est une histoire de place...

Godefroy de MAUPEOU

transferts inter-systèmes (1)

De nombreux lecteurs nous posent régulièrement des questions quant aux transferts de fichiers entre différentes plateformes. Comment relire un texte ASCII Atari sur un Mac, ou comment récupérer un texte écrit sous Word (Windows ou Mac) en perdant le minimum de mise en page ? Si les échanges entre Mac et PC sont simplifiés par le fait qu'il existe des applications communes entre les deux systèmes, l'échange entre un Atari et l'une ou l'autre de ces machines n'en est pas moins possible pour peu qu'on utilise certains formats de fichiers et qu'on prenne éventuellement certaines précautions. Vous verrez que les formats de fichiers et les supports utilisables pour l'importation et l'exportation ne manquent pas. Vous verrez aussi que cette question relève d'une grande complexité, notamment pour le texte. Chacun pourra sans doute trouver ici des éléments de base indispensables aux transferts de textes, de graphiques, de sons, de bases de données ou de fichiers de tableurs. Il lui faudra ensuite les adapter à ses besoins et à sa configuration.

Introduction

Même si cet article ne peut pas prétendre traiter la question des transferts de façon exhaustive, il n'apportera des informations utilisables que si la question des transferts est abordée tant du point de vue des formats, des applications (émettrices, réceptrices et, éventuellement, de transition) que de celui des supports de transfert utilisables. Nul doute que nombre de lecteurs liront ici des choses qu'ils connaissent déjà. Mais, avec un peu de chance, ils trouveront peut-être de-ci de-là un moyen plus rapide ou plus sûr.

Nous n'oublierons pas les utilisateurs de Spectre (émulateur Macintosh sur Atari) qui voudraient transférer des fichiers faits sous émulation vers un Mac.

Etant donnée la complexité du sujet, cet article est divisé en deux parties (ou trois). Cette première partie abordera la question des supports de transfert et des formats de texte. La seconde partie, dans le numéro de la rentrée, traitera des autres types de fichiers et apportera éventuellement quelques précisions en fonction d'autres tests et de remarques de lecteurs qui me seront parvenues pendant les vacances d'été.

Les supports

Le premier support auquel tout un chacun va naturellement penser est bien évidemment la disquette, aisément transportable mais limitée en capacité. Avant de donner quelques conseils d'utilisation de ce support, rappelons qu'il n'est pas le seul moyen de transfert utilisable. Le disque dur peut aussi, dans certains cas, offrir de grands services. Et n'oublions pas le transfert par modem ou par cable null-modem (si bien sûr on a deux machines sous la main). Le transfert par modem ne sera généralement utilisé qu'entre deux personnes, encore qu'on peut toujours envisager d'envoyer un fichier vers une machine restée allumée avec un programme de communication ouvert et paramétré en réception automatique.

Dans tous les cas, il faudra veiller à distinguer les fichiers binaires Mac des autres fichiers binaires. En effet, sur Mac, un fichier binaire contient quelques octets en plus, où sont définis le type et le créateur du fichier, et son icône éventuellement. Ces octets ne sont non seulement pas utiles sur Atari (où le type de fichier est défini par l'extension, et l'icône par le DESKTOP.INF) mais peuvent même être perturbants et rendre un fichier inutilisable, à moins qu'on soit capable de retirer ces octets à l'aide d'un éditeur de secteurs. Comme ce n'est pas la cas de la majorité des utilisateurs, autant supprimer ces octets au moment du transfert.

Si nous envoyons, via modem, un fichier binaire depuis un Mac vers un Atari, il faudra veiller à choisir un protocole commun (le ZModem, par exemple, qui est le plus fiable) et, sur le Mac, à choisir l'option Binary plutôt que MacBinary (sauf s'il s'agit d'un fichier Mac, bien sûr). Si on transfère un fichier Mac d'Atari vers Mac, il sera judicieux de le compacter par ST-Zip au préalable.

Le transfert entre Atari et PC est plus simple puisque sur PC, comme sur Atari, les types de fichiers sont définis par leur extension.

Enfin, comme moyen de transfert local, citons également les "réseaux" comme Ghostlink (Atari/PC car, à ma connaissance, il n'y a pas de réseau Atari/Mac). Ghostlink fonctionne à sens unique puisqu'il utilise un ou plusieurs PC reliés par Null Modem comme "esclaves" et pourra utiliser leurs disques durs comme des partitions GEM supplémentaires. Ghostlink est un shareware belge que j'ai vu passer en septembre dans une béta version. Mais, depuis, plus de nouvelles...

Les disquettes

Le transfert sur disquette obéit aux mêmes règles. L'idéal sera d'utiliser une disquette au format MS-DOS, puisque ce format est reconnu par les trois machines. Mais comment obtenir une disquette au format MS-DOS sur Atari ? Depuis le TOS 1.4, le formatage sur le bureau serait compatible MS-DOS. J'avoue que ça reste un mystère pour moi : j'avais essayé il y a trois ans sans succès, j'ai retenté l'expérience aujourd'hui, à partir du TOS 3.06 du TT. Le Mac (système 7.5.1) n'a pas accepté la disquette mais le gestionnaire de fichiers Windows l'a reconnue sans problème.

Mais on peut tout de même obtenir un format MS-DOS utilisable sur MAC et PC à partir d'un Atari, grâce à certaines applications. Citons tout d'abord Kobold, que j'utilise régulièrement parce qu'il offre aussi les fonctions de copie les plus performantes. Mais Fastcopy Pro s'en sort également très bien, que l'on choisisse l'option MSDOS ou TOS. Voulant explorer plus avant, j'ai pu constater que cette possibilité

tend à se répandre puisque Gemini, Ease et Le Rédacteur+ (3 ou 4) et Calamus SL formatent des disquettes 720 Ko que Mac et PC avalent sans broncher. le formatage par Calamus SL passe sur Mac, mais par sur PC.

Alors, testez vos applications, ce qui était délicat hier (d'autant plus qu'Access PC et plus encore Dos Mounter, sur Mac, étaient plus délicats que ne l'est le tableau de bord Echange Mac/PC) devient bien plus ouvert aujourd'hui. Et, quand vous répondez à des messages d'utilisateurs qui ne savent pas comment s'y prendre, soyez sympas, arrêtez de les brancher sur le programme qui, vous vous le rappelez, le faisait très bien mais qui reste introuvable, sauf sur certains RTC. C'est vrai que durant la préhistoire y avait un freeware de Double Click Software qui s'acquittait très bien de cette tâche mais, aujourd'hui, un certain nombre d'applications offrent un formatage compatible MSDOS et tout le monde peut utiliser au moins une des six que j'ai cité plus haut (je recommande fortement Kobold qui peut copier 50 mégas en 500 fichiers en une minute et les effacer en une seconde).

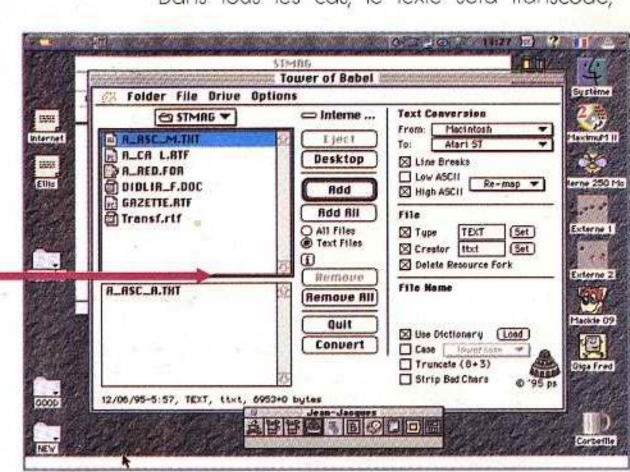
Le disque dur

J'avoue que je manque de données sur la lecture de disques PC par Atari ou de disques Atari par PC. Je n'ai testé ni Gemulator ni Janus et je n'ose donc pas m'avancer, de peur de dire des bêtises. Par contre, entre Atari et Mac, je peux vous dire que MacSee (disponible chez SCAP) lit sans problème un disque dur Mac (pas Spectre, Mac). Comme les utilisateurs de Spectre utilisent souvent un Syquest, ils formatent généralement leurs cartouches sur un Mac (et ceux qui ne le font pas devraient...). Celles-ci sont alors utilisables sous Spectre comme sur Mac.Il n'y a donc pas de problème pour récupérer depuis Mac vers Atari par disque dur. Je déconseille fortement, par contre, d'écrire avec MacSee sur un disque dur Mac. C'est la roulette russe... Il faudra donc passer par une disquette formatée MSDOS et la relire sous Spectre (avec Access PC) ou sur la machine de destination. Notons qu'il est possible, avec MacSee, de lire les disquettes au format Spectre (non GCR). Mais, paradoxalement, j'ai dû choisir l'option "Translate" (Binary plutôt que MacBinary) pour qu'un fichier soit reconnu par le Mac. En tous cas, c'est pratique pour récupérer des fichiers stockés sans devoir lancer Spectre.

Le transfert Atari vers Mac par disque dur devrait être réalisable avec Magic Mac (Application Systems). Celui-ci se déclare en effet capable de lire et écrire sur des cartouches Syquest Atari. Mais je n'ai pas encore pu le vérifier directement. Attendons une version de Magic Mac qui soit compatible Power Mac.

Le texte ASCII

Quand on transfère du texte, on peut utiliser le format ASCII (texte pur) ou bien conserver le plus possible d'éléments de mise en page. Dans tous les cas, le texte sera transcodé,



c'est-à-dire que certains codes seront modifiés. Si le transcodage entre Atari et MSDOS n'est pas utile, celui entre Atari et Mac ou Windows est important car il concerne les caractères dits spéciaux (c'est-à-dire, pour l'essentiel, les caractères accentués). Nous verrons plus loin le cas des textes mis en forme pour lesquels le transcodage est normalement assuré par l'application qui exporte (ou bien celle qui importe).

Voyons l'ASCII. Car explorer de près ce format "standard" est riche en surprises. Si Atari et MSDOS ont en commun les mêmes codes ASCII pour les caractères spéciaux et le même code de fin de ligne, tout devient différent quand on passe un texte sous Windows ou sur Mac. Les codes ASCII de nos caractères accentués correspondent alors à d'autres caractères. C'est là qu'il faut faire appel à un programme de transcodage. Sur Atari, nous avons Blinex, réalisation shareware de Christoph Bartholme et qui fait partie du pack d'Idealist et, sur Mac nous trouverons Tower of Babel, lui aussi en shareware. Les transferts Atari/Mac sont bien gérés dans les deux sens par ces deux applications. N'étant pas passionné par les 486 et les Pentiums, et encore moins par Windows, je n'ai pas noté d'application équivalente mais il doit sans doute en exister. De toute façon, il suffit de transférer l'ASCII Atari et de le charger sous Word Windows au format "Texte MSDOS" et il sera transcodé (alors qu'avec "Texte seul" il ne le sera pas).

Reste une autre question : les différents ASCII Atari. Il n'y en a pas tant que ça, mais

l'ASCII du Rédacteur 3 et 4 est différents de l'ASCII généré par d'autres applications. Le codage des caractères spéciaux reste le même, mais le code de fin de ligne est différent. En ASCII standard, les fins de ligne et de paragraphe ont le même code CR-LF (13-10 en ASCII et 0D-0A en hexa). C'est la présence d'un espace avant le CR-LF qui indique à l'éditeur ASCII ou au traitement de textes qu'il s'agit d'une fin de ligne. Le code de fin de ligne du Rédacteur est différent : il n'est composé que d'un simple code LF qui rend difficile la tâche des transcodeurs. C'est pourquoi, il y a quelques années, Jacques Caron, alors rédacteur en chef de STMAG, avait réalisé un petit programme pour convertir les textes entre le Rédacteur et l'ASCII Mac.

Texte mis en forme

Pour le texte mis en forme, nous trouverons trois types de formats utilisables pour le transfert. Tout d'abord le format Word MSDOS, utilisé par le Rédacteur en importation et exportation. Qu'en est-il ? Le Rédacteur importe sans difficulté un texte au format Word MSDOS. Il conserve les formats de paragraphe, à la différence que les styles de texte affectés au paragraphe entier deviendront, dans le Rédacteur, des attributs affectés aux caractères et non au gabarit. C'est normal, Word ne fait pas la distinction et traite un attribut affecté au paragraphe entier de la même manière qu'un attribut affecté à une sélection. L'export du Rédacteur au format Word MSDOS est plus délicat. En effet, ce format n'est pas compatible avec les versions de Word Mac à partir de la 5.0. En fait, c'est le convertisseur de Word Mac qui est en cause et qui a perdu la compatibilité avec les vieilles versions de Word MSDOS, ce qui n'est pas le cas du convertisseur de Word Windows, puisque celui-ci charge sans problème le texte exporté depuis le Rédacteur. C'est pourquoi j'ai gardé un Word 4.0 dans un coin pour réceptionner les textes du Rédacteur car, malheureusement, avant la version 5, les convertisseurs de Word Mac étaient intégrés à l'application principale. Il aurait suffi, sinon, d'ajouter le convertisseur aux autres convertisseurs de la version 5... En tous cas merci à Crimosoft de parsemer des petites différences entre les versions Windows et Mac de ses produits. Il est simple, après ça (ou les bugs d'Excel 5 sur Mac) de présenter Windows comme le seul environnement complet en déshabillant les versions réalisées pour les environnements concurrents.

Le Rédacteur utilise aussi le format WordPerfect. N'ayant qu'une démo sans les convertisseurs sur Mac, le test a vite tourné court... Par contre WordPerfect sous Windows a récupéré le document sans problème.

Le troisième format utilisable est le RTF (Rich Text Format) qui semble être un standard mais, à y regarder de près, on est loin du compte. Outre les différents formats RTF (ANSI, PC, MAC, etc.) dont nous tiendrons pas compte puisque, apparemment, les différences lors des textes effectués tenaient plus au codage des codes de contrôle.

Et ce qui est étrange c'est que si Papyrus et Script importent un RTF venu de Word Mac sans problème, reconnaissant le code "\par" standard comme fin de paragraphe, ils exportent un RTF avec une fin de paragraphe codée \0D 0A que Word Mac, bien sûr, considère comme totalement farfelue et qui est sans doute à l'origine des deux plantages successifs de WordPerfect sur Windows...

Quant à Calligrapher, il exporte un RTF presque correct, ce qui est d'autant plus utile qu'il lit les fichiers au format Rédacteur 1. Suivez la piste... Son code de fin de paragraphe est bon, mais il faudra refaire les styles ! Même la justification n'est pas conservée. Mais, à l'importation d'un RTF venu de Word Mac, non seulement les styles sont à refaire mais il n'y a plus aucun caractère accentué. Suppression pure et simple, ce qui veut dire que Spectre devient un "mulateur Mac sur Atari". S'ils étaient en réserve dans un coin du texte, peut-être que FishEye 3D pourrait les rétablir à force de patience, mais ce n'est pas le cas. En attendant, les passionnés de néologismes aléatoires pourront s'inspirer du résultat.

Nous verrons, d'ici quelques mois, ce que proposera le Rédacteur en matière de gestion de RTF. Apparemment, ses auteurs devraient tenir compte de tous ces problèmes et offrir même des jeux de configuration appelables à volonté.

Les polices

Restera, et reste d'ailleurs aujourd'hui, la question des polices. A partir d'un texte RTF en Times, Calligrapher affiche un tiers en Holland et deux tiers en Zurich, tandis que Papyrus propose le remplacement des polices non installées mais utilisera, si elle est installée, une Times Signum plutôt que la Dutch SpeedoGdos (ce qui est logique).

Ce qui est étonnant c'est qu'avec l'effort fait, avec SpeedoGdos 5, pour gérer les polices en s'ouvrant sur les plate-formes extérieures (True Type et PostScript), on trouve encore des "Dutch" et autres "Swiss" que nous sommes quasiment seuls à utiliser et qui, bien sûr, ne peuvent être automatiquement prises en compte lors de l'import ou de l'export de RTF. Ce qui explique que certains RTF exportés s'affichent en Courier et que d'autres, importés, s'affichent en Times sans caractères accentués.

Conclusion

Cet article ne donne pas de solution à certains cas, parce que je crois qu'il n'y en a pas. Par exemple, vous avez un document Word Windows sur une disquette. Vous pourrez le copier sur une partition Atari, mais vous ne pourrez rien en faire car il n'existe rien sur nos machines qui puisse importer ou convertir le format Word Windows ou Mac. Il vous faudra donc retourner sur le Word en question pour sauver en ASCII, en RTF ou au format Word MSDOS.

Mais vous voyez que les possibilités de transferts, si elles ne sont pas toujours simples et ne garantissent pas la conservation de l'intégralité des données (l'intégralité du texte est garantie, par contre, il n'y a pas de perte en route, sauf dans le RTF importé par Calligrapher; les données qui peuvent être perdues sont des données de styles et de formats de paragraphes) permettront tout de même de passer des documents d'un environnement à l'autre. Certains documents RTF Mac contiennent des images. Celles-ci ne seront pas exportées.

Un dernier conseil avant de nous quitter : avant d'exporter un RTF depuis Word, veillez à ce que vos guillemets ne soient pas "typographiques". Ils sont plus jolis, ainsi que les apostrophes, mais ils ne seront pas pris en compte à l'importation sous Papyrus ou Script. Il faut donc désactiver, sous Word, l'option "Guillemets typographiques" et, si besoin, effectuer un remplacement de tous les guillemets et apostrophes concernés. Par contre, si vous exportez pour Word MSDOS depuis Word avec des guillemets typographiques, l'importation sous le Rédacteur se fera correctement. Les caractères seront remplacés par apostrophes et guillemets traditionnels.

Donc, nous nous donnons rendez-vous dans deux mois pour la suite de ce dossier ou nous aborderons plus spécialement les graphiques et les sons, avec les programmes qui chargent les formats introuvables et qui sauvent dans des formats plus courants, les compressions JPEG, les questions liés au GEM Metafile et à l'EPS, les conversions d'AVI en Quicktime et inversement, les formats sonores, etc. Tout cela fera l'objet de la deuxième partie de ce dossier et, si l'étude montre que le sujet est, là encore, plus complex qu'il n'y paraît, nous diviserons encore et ajouterons une troisième partie.

En attendant, bonnes vacances !

Jean Jacques ARDOINO

290 Frs
Ste & Falcon
TEAM

290 Frs
Ste & Falcon
ZERO 5

290 Frs
Ste & Falcon
SUBSTATION

290 Frs
Falcon
STEEL TALONS

Toujours disponible, OBSESSION, HUSTLER, PINBALL DREAMS !

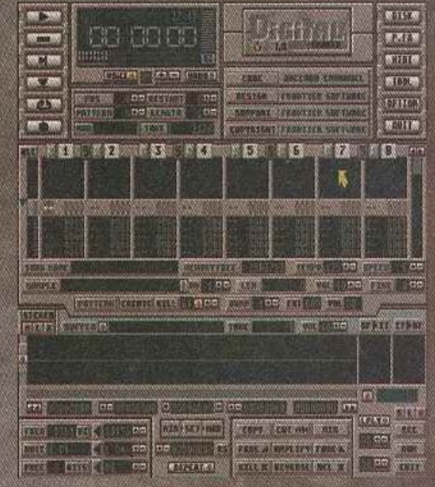
BARRACUDA 040



DIGITAL TRACKER

Le MUST des soundtrackeurs !

32 voies DSP,
6 octaves,
échantillonneur intégré,
nombreux effets spéciaux,
compatible Midi,
restition 50 Khz et 16 Bits,
interpolation multivoies.



DIGITAL TRACKER 1.2 : 390 Frs
Nouveau : Digital Tracker Data Disk 1 : 99 Frs

Nouveau !
DIAMOND EDGE 2
le meilleur programme de maintenance de votre disque dur !
pour toute la gamme ATARI
490 Frs

CRAWLY CRYPT
COLLECTION
1&2
250 Frs le CDROM

Frontier Software
4 Square Eugène Varlin
91000 Evry
Téléphone : (1) 64.97.34.96
Fax : (1) 64.97.34.97



Frais de port : 35 Frs + 10 Frs par produit supplémentaire

Tous nos prix sont TTC et susceptibles d'être modifiés sans préavis.



MULTIMEDIA

dirigé par Henri ABDELOUAB

VI2D (suite)

Le mois dernier, nous vous parlions de VI2D, le digitaliseur image et son stéréo en parfaite synchronisation d'0X0 CONCEPT. Initialement, le produit était prévu pour une somme d'environ 1000,00 F. Les auteurs viennent de décider de le mettre en freeware avec les sources afin que celui-ci se dévelloppe au maximum de ses possibilités.

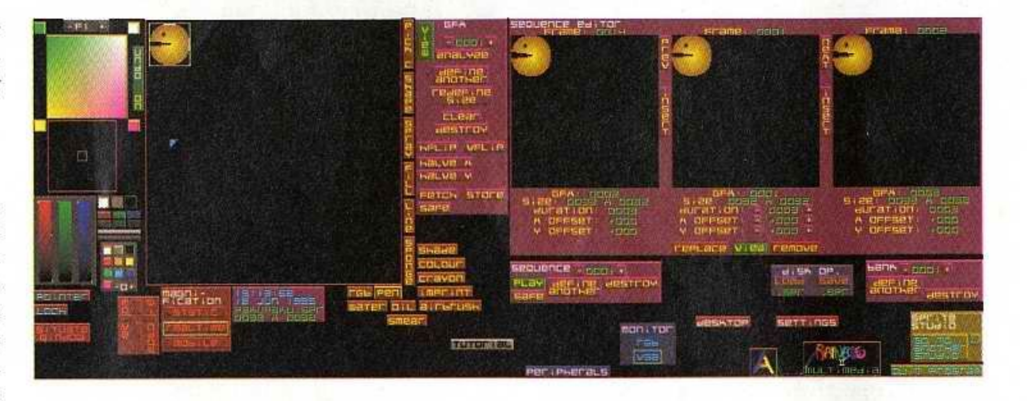
C'est une bonne nouvelle pour le "QUICK TIME" ATARI qui devrait ainsi rapidement devenir un standard pour tous les possesseurs de FALCON ou ceux qui voudraient le devenir.

GdM



RAINBOW II

Voici enfin la version 2 de RAINBOW avec de nouveaux outils multimédias destinés à utiliser aux mieux les possibilités graphiques et sonores de vos FALCON 030 & C-LAB MK II.



FALCON ONLY...

RAINBOW II dans sa version multimédia intègre de nouveaux modules: SOUND STUDIO, SPRITE STUDIO, SLIDESHOW STUDIO et SKUL'95. Les développeurs semblent avoir tenu leur promesse lors de leur précédente annonce dans la doc de la version 1.2 qui venait tout juste d'être terminée. RAINBOW se veut un programme rapide à mettre en oeuvre aux capacités accrues. A l'instar des traditionnels programmes de dessin, RAIMBOW ne travaille pas sous GEM, mais sous un mode d'exploitation appelé Dolphin. Cette interface, intégralement programmée en assembleur, permet d'optimiser les résolutions, l'accès à la mémoire ainsi que les changements de résolution en plein travail sans perte de données.

MENU...

L'interface de travail de RAINBOW 2 est composée de boites-icônes, dont la position est configurable à volonté, permettant d'un coup de souris soit d'activer la fonction, soit d'activer le menu de la boite. L'interface de travail étant supérieure à la taille de l'écran, la souris permet d'accéder par scrolling on ne peut plus fluide aux limites de la surface 'utilisateur'. Notons que ce scrolling est interruptible par simple appui de la touche 'espace' (et vice versa). Des raccourcis clavier renforcent la rapidité d'accès aux fonctions. Le concept de RAINBOW 2 MULTIMEDIA réside sur la présence de plusieurs modules appelés STUDIOS. Le passage d'un Studio à l'autre se fait directement à partir de RAINBOW sans quitter le programme. Chaque Studio est dédié à des fonctions bien définies (dessin, retouche, traitement du son, sprites, jeu); les données en cours peuvent être transférées aisément d'un studio à l'autre instantanément.

STUDIO IMAGE

Ce module permet la création d'images et inclut les fonctions de dessin traditionnelles. Parmi les fonctions intéressantes, on peut commuter l'interface en 50/60 Hz, activer le mode OVERSCAN, déplacer la fenêtre de travail, modifier la palette de couleurs, etc. RAINBOW permet de travailler avec des images TRUE COLOR en 65 000 couleurs. RAINBOW 2 gère les formats: TIFF, TARGA, NEO, PI/PC, TPI. Le gros intérêt du module DESSIN est la pléthore d'outils inhabituels comme le dessin de type peinture à l'huile, eau, le mode smear, les sprays et atomiseurs (effets différents) progressifs, les dégradés à quatre points et avec de nombreuses possibilités de fondus, les rayons agissant en dégradé et fondus, les remplissages par transparence et délimités par une couleur... et, le plus étonnant, le dessin par superposition d'une image. Tous ces outils sont paramétrables en taux de transparence et bien souvent par couleur à affecter. Le mode TRUE COLOR est totalement exploité. Même les puissants logiciels de retouche n'en possèdent pas autant. On regrettera juste qu'il n'y ait pas (encore?) de mode TEXTE.

C'est là le module le plus évolué, mais c'est également le premier. Les autres devraient subir la même évolution par la suite.

STUDIO PHOTO

Comme son nom l'indique, c'est le module de retouche d'images. Dans ce module, on appliquera des filtres à l'image. Ainsi, on peut employer un filtre négatif à une portion de l'image, ou bien encore effectuer une rotation à celle-ci, l'assombrir ou l'éclaircir, etc. On notera particulièrement Les filtres GLAMOUR (scintillement des couleurs blanches) ou SPLIT (décalage d'un plan de couleur). Lorsque vous lancez un filtre, celui-ci met un certain temps à se calculer et les auteurs ont rajouté une animation du panneau 'calcul en cours' qui vous permettra de ne pas croire que votre FALCON est 'planté' comme auparavant. Ceci-dit, malgré les nombreux effets et filtres fournis, on regrettera cependant l'impossibilité de traiter des images en 24 bits; RAINBOW étant limité à 65 000 couleurs, ce qui handicape le professionnel de la retouche d'images, alors qu'il dispose de pas mal d'atouts inédits.

STUDIO SON

C'est l'atelier sonore: on enregistrera des sons pour les triturer par la suite. Peu d'effets: écho, inversion tonale, inversion temporelle, noise et adoucissement, mais plusieurs fonctions comme les faders et l'optimisation du volume si indispensables à tout travail audionumérique. Les outils de base tels que: choix de l'échantillonnage 8/16 bits, sampling 1/4 bits, couper-coller, bouclage, choix de la fréquence, résolution en font un utilitaire fort intéressant. Je vous conseille d'essayer la fonction de visualisation par couleur (au lieu de "points"), c'est assez étonnant et comme RAINBOW permet de faire des captures d'écran en appuyant sur @, vous pourrez réutiliser ces images pour les retravailler dans STUDIO IMAGE.

Quant aux données, elles sont au format AVR ou RAW signé ou non signé selon qu'elles soient destinées à un AMIGA/STE ou un STF.

On peut à partir de ce module effectuer des trucages de voix, tout simplement en enregistrant une séquence à vitesse normale puis en diminuant la fréquence lors de la restitution. Le STUDIO SON permet la transformation d'un échantillon juste en quelques clicks de souris.

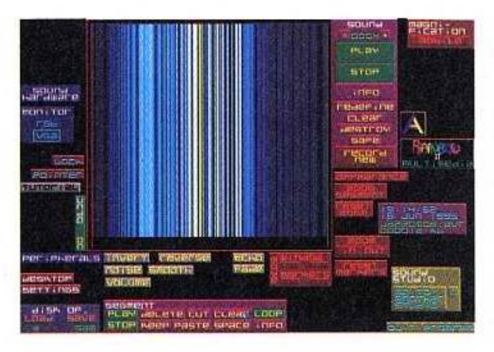
SPRITE STUDIO

C'est l'atelier de création de Sprites: ces objets animés que l'on a plus besoin de vous présenter tant ils sont indispensables à tout jeu. L'interface permet la conversion en Sprite d'une image crée à partir du STUDIO IMAGE. Une fois le Sprite défini, il suffit de définir le nombre d'images que comprendra l'animation. En termes précis, Sprite Studio permet la création d'une banque de données pour vos personnages de jeux. Vous pouvez visualiser et travailler sur trois étapes de votre sprite en même temps.

Les développeurs apprécieront cet outil qui permet de convertir une image TGA en Sprite, un gain de temps considérable quand on connait le nombre de sprites présents dans un logiciel de jeux. À cela rien d'étonnant car je me suis laissé dire que les auteurs venaient du monde de la démo si friande en ce genre d'effets.

SLIDESHOW STUDIO

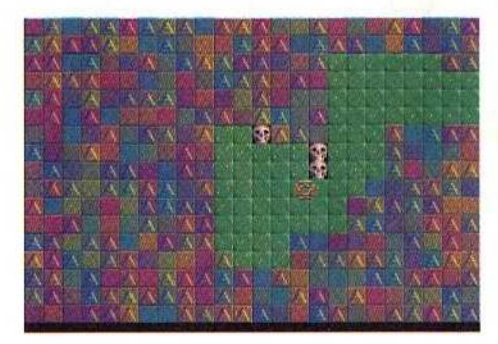
Ce dernier module est un peu le moteur de RAINBOW 2 MULTIMEDIA. Il va permettre d'exploiter en même temps, Sons, Images et Sprites en composant un SlideShow ou une Présentation multimédia. A titre d'exemple: imaginons un dinosaure se promenant dans un paysage. En premier lieu, on placera l'image de fond du paysage qui restera immobile. Ensuite, on placera le dinosaure dans le bord droit de l'écran (le déplacement s'effectuant de droite à gauche). Pour terminer, on choisira un échantillon sonore de dinosaure (qu'on pourra boucler si besoin est). Une fois la séquence réalisée on l'enchaine sur une autre conçue sur le même principe. L'image de fond peut se mêler à la suivante selon quatre modes (LINE, FRAME, COMB, NONE). Le module SlideShow synchronisera alors le tout sous la forme d'une animation, identique à celle que l'on retrouve dans les jeux d'arcade par exemple. Pour l'instant les possibilités de passage d'une image fixe à une autre sont un peu restreintes (on aimerait des fondus par transparence, entre autres), mais gageons qu'elles devraient rapidement augmenter au rythme où ADDICTION SOFTWARE nous offre des mises à jour.











SKULLS 95

Il s'agit en fait d'une version très personnelle du Démineur. Le graphisme est très réussi et c'est une bonne idée d'avoir intégré de quoi se détendre après de longues heures laborieuses de dessin.

HARDWARE

Décidément, RAINBOW II ne cessera de nous étonner! La version multimédia gère désormais la tablette graphique 'TABBY'; les pointeurs de la souris sont modifiables au point que vous pouvez vous-même en définir librement un (vous pouvez vous créez jusqu'à 999 pointeurs différents!!!) Autre atout majeur: la position permanente des coordonnées à l'écran pour un travail de précision. Enfin, chose bien venue: l'aide intégrée au logiciel permettant à tout instant d'avoir un descriptif des fonctions du logiciel. Pour terminer RAINBOW 2 MULTIMEDIA gère aussi bien les moniteurs RVB ou VGA juste par simple click.

Conclusion...

RAINBOW II Multimédia est vraiment un logiciel multimédia de conception assez étonnante. Que ce soit en tant que logiciel de dessin, de retouche d'images, de traitement du son ou bien encore de conception de sprites et d'animation, les utilisateurs trouveront des outils performants et originaux. Vu la richesse de ses fonctions et possibilités, RAINBOW II Multimédia représente un produit de bonne qualité constituant un véritable atelier de base pour tous les infographistes et fanas de multimédia.

ADDICTION SOFTWARE: les développeurs suédois nous démontrent encore une fois que le FALCON 030 est un excellent outil de création. Vous trouverez RAINBOW II MULTIMEDIA chez votre revendeur habituel pour prix ATARI soit 590,00 F avec un manuel et une aide en ligne tout en français (nous avons testé la version anglaise). Pour les possesseurs de la version 1, une mise à jour vous sera proposée pour environ 290 frs.

Henri ABDELOUAB & Godefroy de MAUPEOU

RAINBOW II MULTIMEDIA
Editeur: TURTLE BAY

LES PLUS : le nombre d'outils, l'utilisation intensive du true color, le nombre de studio, le prix, ENFIN DU MULTIMEDIA SUR FALCON !!!

LES MOINS : pas de mode texte en STUDIO GRAPHISME, pas de 24 bit en STUDIO PHOTO.



INTERFACE VIDEO : LE PROGRAMME D'ACQUISTION

Ce programme à été fourni avec la disquette du mois de notre précédent magazine. Il assure l'acquisition, l'affichage et la sauvegarde des images obtenues avec le digitaliseur, dans le format maximal de 210x128 pixels... en attendant le module de 420x288 pixels qui sera décrit ultérieurement.

Le programme d'acquisition "VIDEO_01.PRG" est destiné uniquement à la résolution 320x200 du STF, et ne permet donc l'affichage des images que sur huit niveaux de gris. Le programme qui l'accompagne, "24_bits.TOS" de Mathias Agopian, permet d'accéder à une palette de couleurs plus étendue et d'obtenir un affichage confortable de vos images même sur un STF. Revenons à notre programme: l'écran laisse apparaître un cadre sur la gauche, destiné à recevoir les images à afficher, et un menu sur la droite, qui propose une série de fonctions ainsi que la palette de couleurs utilisée sur l'image. La palette des couleurs permet d'ajuster les réglages de l'écran (contraste et luminosité) de façon à obtenir une visualisation optimale des nuances de gris sur l'image (seul les sept niveaux de gris sont visibles dans un cadre vertical, le noir n'étant pas représenté pour des raisons d'encombrement). Toutes les fonctions du programme sont accessibles avec la souris.

LES FONCTIONS DU LOGICIEL

De haut en bas, cinq fonctions peuvent être directement reconnues par le message inscrit dans les boutons: * SAVE, qui assure la sauvegarde de l'image affichée; * LOAD, qui assure le chargement d'un fichier image à partir du disque ou d'une disquette;

* CAM, qui permet de déterminer la résolution de l'image à transférer depuis le digitaliseur;

* QUIT, pour quitter le programme;

* GEL, qui pilote le "GEL" d'une image affichée sur un éventuel moniteur de contrôle. L'acquisition des images est réalisée par une action sur l'un des rectangles de couleurs situés en bas à droite de l'écran: la touche Grise est destinée aux images monochromes (en 64 niveaux de gris), tandis que les touches Rouges, Vertes et Bleues sont destinées à l'acquisition de la composante correspondante d'une image en couleur (le résultat final est en 262000 couleurs!).

LE GEL D'UNE IMAGE

Une action sur la touche "GEL" provoque le maitien en mémoire et l'affichage continu, au niveau du digitaliseur, de la dernière image présente devant la source vidéo à cet instant là. Dans ce cas, l'affichage ne peut être obtenu que sur un moniteur supplémentaire doté d'une prise péritel et directement relié à la sortie péritel de la carte d'interface du digitaliseur vidéo. Le bouton "GEL" est une bascule: une impulsion provoque un GEL d'image, une autre le retour à l'état normal et ainsi de suite. Si vous ne possédez qu'un seul moniteur, il existe une possibilité de passer du mode normal au mode GEL en cliquant sur le bouton droit de la souris, quelle que soit sa position à l'écran. Lorsque le programme est lancé, il est alors possible de déconnecter le moniteur de l'Atari et de le brancher sur le digitaliseur pour prévisualiser les images avant leur transfert sur l'ordinateur. Une possibilité plus élégante consiste à relier un unique moniteur aux deux sources à partir d'un commutateur de péritel, disponible dans les grandes surfaces. On peut aussi ne pas utiliser du tout cette possibilité.

ACQUISITION D'UNE IMAGE VIDEO

Le transfert d'une image monochrome à l'écran (et dans la mémoire du ST) est obtenu par un clic sur la touche de couleur grise. L'acquisition d'une image en couleur fait appel à une technique particulière: le digitaliseur ne pouvant distinguer que des niveaux de gris, il faut donc placer successivement trois filtres de couleur devant la caméra (un rouge, un vert et un bleu), afin de récupérer en trois temps toutes les composantes de l'image couleur. Pour que le programme puisse créer un fichier représentatif des couleurs d'origine, chaque composante doit être transférée à partir de la touche de même couleur (touche rouge lors de l'utilisation d'un filtre rouge, etc...).

Ce procédé ne pourra évidemment s'appliquer qu'aux images fixes, disons même parfaitement stables durant toute la durée de l'acquisition (caméra sur pied, ou posée sur une surface stable). Dans ce mode d'acquisition, une seule composante est affichée à l'écran (celle qui vient d'être validée), mais le fichier final comportera effectivement les trois composantes. On peut trouver des filtres bon marché auprès de tous les revendeurs de matériel photographique. Personnellement, j'ai effectué mes premiers essais avec des couvertures de cahiers transparentes... mais le grains de ces "filtres de fortune" ne permet pas d'obtenir une bonne définition de l'image. La série des filtres "COKIN", de Chromofilter-SA (à Paris) semble donner de bons résultats. Des renseignements plus précis sont indiqués dans le répertoire "VIDEO" qui contient le programme d'acquisition.

SAUVEGARDE SUR DISQUE

La fonction "SAVE" n'offre qu'une possibilité de format: le format TGA, mais qui est reconnu par les principales plateformes informatiques (Atari, PC, MAC,...). Ce format représente donc le ticket d'entrée pour le traitement futur de vos images. Nous y reviendrons plus loin. Puisqu'il vous est possible d'obtenir des images en 262000 couleurs, le seul choix possible est de les sauvegarder par mots de 24 bits (trois octets par composante!). Pour une image de 210x128 octets, ça nous fait 80640 octets, auquels il faut ajouter les 18 octets de l'entête de format: on arrive donc à un total de 80658 octets par image! Les images monochromes sont stockées de la même façon, avec la même valeur pour chaque composante R, V et B.

Une petite remarque au passage: la gestion de fichier reste assez sommaire et si votre disquette est pleine lors d'une demande de sauvegarde, le programme plante: vous voilà prévenu, prévoyez donc une disquette vierge et formattée avant de travailler avec le digitaliseur. Si vous utilisez un disque dur, il est peu probable que vous rencontriez ce problème.

CHARGEMENT D'UNE IMAGE

Le programme n'accepte que les images au format TGA/24 bits, et en plus dans les dimensions 210x128 (écran d'un ST ou PC de résolution 320x200) ou 192x128 (écran VGA). Toute image d'origine différente sera rejetée (mais sans plantage du programme, cette fois). Lors de la validation d'un fichier, l'image correspondante est placée en mémoire et affichée à l'écran, en huit niveaux de gris. Les images couleurs sont affichées de la même façon, après un calcul de la moyenne des différentes composantes de couleur.

PARAMETRAGE DE L'ACQUISITION

La fonction "CAM" permet de définir le nombre de pixels par ligne de l'image. Le choix est d'ailleurs limité à 210 ou 192 pixels, selon le rapport d'image (hauteur/largeur) utilisé par le périphérique d'affichage. En effet, suivant le standard d'écran utilisé (320x200 ou VGA), les dimensions du pixel affiché sont différentes (parfaitement carré pour le VGA et rectangulaire pour la résolution 320x200 du ST). Une image aux proportions correctes sur l'Atari apparaîtra donc applatie sur l'écran VGA d'un PC ou d'un Falcon.

En conséquence, il faut d'une part régler la fréquence de l'horloge pixel sur la carte vidéo, d'autre part préciser la résolution choisie dans l'option "CAM". Le réglage de la carte vidéo s'obtient visuellement, à partir d'acquisitions successives. Par exemple, supposons que nous destinons nos images à un écran VGA: pour obtenir des proportions acceptables, le nombre de pixels par ligne doit être choisi à 192 pour 128 lignes. On fait alors une série d'acquisitions vers l'Atari en jouant sur le potentiomètre de l'horloge pixel de façon à ce que l'image tienne juste dans la "fenêtre" d'affichage de 192 pixels. L'horloge est mal réglée si des colonnes noires apparaissent à droite de l'image (c'est qu'on a dépassé la zone utile de l'image), ou si

au contraire il manque la partie droite de l'image. Sur l'Atari, dans le mode basse résolution, une image destinée au format VGA paraitra dilatée dans la direction verticale.

UN MOT SUR LES SOUS-PROGRAMMES EN ASSEMBLEUR

La gestion de l'écran étant assez pénible sur l'Atari, la seule solution valable pour assurer un transfert rapide des images à l'écran consiste à utiliser une routine en assembleur. L'écran est en effet géré par le processeur vidéo sous une forme entrelacée: le premier octet de la mémoire vidéo contient des informations sur les huit premiers pixels placés côte à côte sur l'écran, le quatrième octet concerne les huit pixels suivant, etc... Cet entrelacement conduit à une gestion lourde de l'écran, et nous contraint à utiliser les fonctions du Bios, avec la lenteur qui en découle. Même en assembleur, l'affichage d'une image complète prend 2 secondes environ.

Le programme de transfert d'une image du digitaliseur vers l'Atari a également été écrit en assembleur afin d'obtenir un chargement quasi-instantanné en mémoire, de façon à ne pas augmenter encore l'attente dûe à la gestion de l'écran. Mais un programme écrit entièrement en Basic pourrait être envisagé. Les listings qui concernent les sources de ces programmes accompagnent le programme VIDEO_01.PRG, et peuvent être consultés dans ce but.

LE FORMAT TGA

Ce format assure le stockage des images 24 bits dans l'ordre [Bleu - Vert - Rouge] pour chaque pixel constituant l'image, après l'entête de format qui exige 18 octets, à la suite desquels il est possible de rajouter un commentaire de 255 caractères au maximum.

Décrivons brièvement ce format, qui pourrait s'avérer utile pour vos propres programmes (les valeurs entre crochets désignent les paramètres utilisés dans notre programme):

[$00] 1 octet: taille du commentaire concernant l'image (255 au maximum).

[$00] 1 octet: présence ($01) ou abscence ($00) d'une palette de couleurs.

[$02] 1 octet: définition du type d'image:

1: image couleur, sans compression, palette des couleurs obligatoire

2: image couleur, sans compression, palette des couleurs facultative

3: image monochrome, sans compression, palette des couleurs facultative

Viennent ensuite 5 octets qui concernent la description de la palette si elle est utilisée:

[$0000] 1 mot (2 octets): position du premier index de couleur.

[$0000] 1 mot: nombre d'éléments de la palette (par exemple, 256 pour une image 8 bits)

[$00] 1 octet: nombre de bits de chaque couleur dans la palette (16, 24 ou 32 bits par couleur).

Les deux mots suivant précisent la position de l'image à l'écran:

[$0000] 1 mot: Abscisse de l'origine de l'image (coin inférieur gauche de l'image)

[$0000] 1 mot: Ordonnée de l'origine de l'image (coin inférieur gauche de l'image)

Il reste à indiquer la taille de l'image:

[$????] 1 mot: largeur de l'image, en nombre de points; [$????] 1 mot: hauteur de l'image, en nombre de lignes;

Et enfin, deux octets cloturent l'entête de format TGA: [$18] L'avant dernier octet précise le nombre de bits par pixel ($18 = 24 en décimal!)

[$20] Le dernier octet présente certains attributs de l'image, chacun des bits ayant une signification particulière comme l'indique ci-dessous le développement binaire de cet octet:

[E E O R A A A A] = [0 0 1 0 0 0 0 0]

E E (bits D7 et D6): entrelacement de l'image. 0 indique que les lignes sont contiguës;

O (bit D5): Origine de l'image (1 = en haut à gauche, 0 = en bas à gauche);

R (bit D4): Réservé, bit non défini actuellement; AAAA (bits D3 à D0): Ce quartet indique le nombre de bits "Alpha" par pixel. En général, les bits Alpha codent pour chaque pixel des information de transparence ou de masquage. En 16 bits et dans le mode 32768 couleurs (5 bits par couleur), il reste 1 bit (D15) pour l'attribut Alpha.

Remarque importante: le format TGA étant issu de l'environnement PC (architecture INTEL), les mots sont stockés dans l'ordre inverse (1er octet = poids faible et 2eme octet = poids fort). Ainsi, pour coder la taille d'une image de 128 lignes, la valeur héxadécimale [$0080] sera enregistrée sous la forme [$8000].

GESTION LOGICIELLE DU DIGITALISEUR / PROTOCOLE DE TRANSFERT D'UNE IMAGE VERS L'ATARI

Le listing de la routine correspondante, nommée RAM2ST.B pour l'exécutable et RAM2ST.L pour le code source, est indiqué en annexe 1. En premier lieu, la routine effectue la récupération des variables qui ont été rangées sur la pile à l'appel du sous-programme assembleur:

* initialisation de l'adresse de base du buffer du ST; * initialisation du compteur pixel (à la valeur 192 ou 210); * initialisation de l'information couleur (transfert d'une couleur ou d'un niveau de gris. 0 = rouge, 1 = vert, 2 = bleu et 3 ou plus = gris);

Ensuite, on prépare un nouveau transfert:

* initialisation du compteur ligne à 128;

* décalage dans le buffer du ST de l'entete TGA (soit 18 octets); * mise hors gel de la RAM vidéo, de façon à être sûr de récupérer une image récente;

* attente de la fin d'une trame délivrée par la caméra, puis déclenchement d'un gel d'image (on effectue alors une temporisation de 1 ms pour stabiliser l'électronique de la carte);

* remise à zéro des compteurs "ligne" et "pixel" sur la carte mémoire du digitaliseur;

* décalage de 7 pixels à chaque ligne. Cette intervention permet, au début de chaque ligne, d'éliminer les premiers pixels de la mémoire qui ne contiennent pas d'information vidéo;

Enfin, on peut effectuer le transfert de l'image vers l'ordinateur, par une lecture de la donnée pointée dans la mémoire vidéo, puis transfert à l'adresse du buffer pointé, en fonction de la couleur sélectionnée. Dans le buffer du ST, chaque pixel est séparé de trois octets, car les trois composantes sont placées dans l'ordre B-V-R pour chaque pixel (exactement comme dans un fichier TGA, ce qui accélère les opérations de sauvegarde ou de chargement sur disque).

Ainsi:

* Si la composante bleue est transférée, alors le stockage a lieu à l'adresse pointée, puis on incrémente 3 fois l'adresse du buffer de façon à pointer l'adresse du pixel bleu suivant.

* Si la composante verte est transférée, alors le stockage a lieu à l'adresse pointée + 1, puis on incrémente 2 fois l'adresse du buffer de façon à pointer l'adresse du pixel vert suivant.

* Si la composante rouge est transférée, alors le stockage a lieu à l'adresse pointée + 2, puis on incrémente 1 fois l'adresse du buffer de façon à pointer l'adresse du pixel rouge suivant.

* Si on transfère une image monochrome, le stockage de l'information vidéo a lieu dans chaque emplacement Rouge, Vert et Bleu, de façon à restituer les niveaux de gris par addition des trois composantes dans le fichier TGA final.

On incrémente à chaque lecture l'horloge pixel pour se déplacer dans la RAM de la carte vidéo externe, et on décrémente un compteur pixels pour vérifier si on est au bout de la ligne. Si c'est le cas, on effectue l'incrementation des lignes deux fois sur la RAM 210x128. (pour des raisons matérielles, il faut incrémenter deux fois le compteur pour se déplacer d'une seule ligne dans la RAM vidéo du digitaliseur. Enfin, on teste un compteur logiciel pour vérifier si on a traité toutes les lignes. Si c'est le cas, on supprime le GEL d'image et on retourne au programme principal par un RTS.

CONCLUSION

Le programme proposé n'est qu'une interface vers des applications graphiques, comme D2M par exemple, qui pourra charger les fichiers TGA que vous aurez créé avec le digitaliseur. Pour ceux qui voudrons imprimer directement leurs images, je prépare un module d'impression (écrit cette fois entièrement en Basic) destiné aux imprimantes à jet d'encre (BJ10...BJ200, HP500 et compatibles). Il suffira de préciser l'imprimante utilisée et d'indiquer le fichier TGA à imprimer. On en profitera pour vous expliquer comment réaliser un driver pour piloter ces imprimantes en mode graphique.

Bernard DALSTEIN



OVERLAY 2

Amateurs de présentations, voici enfin l'utilitaire qu'il vous manquait pour la réalisation de séquences animées sur votre Atari. Avec OVERLAY 2, véritable atelier multimédia, il est possible de concevoir des enchaînements sonores, graphiques en y intégrant des fontes vectorielles. L'adjonction d'un genlock en fera alors une base d'animation complète digne des professionnels.

GENLOCK...

Pour les nouveaux venus, sachez que cette interface est indispensable pour mélanger les signaux vidéo composite et les signaux vidéo en provenance de votre ordinateur. En sortie du genlock, vous pourrez tout simplement enregistrer votre réalisation sur un magnétoscope. Simple et efficace non?

Si le parc de genlocks actuel est assez vaste, ces derniers souffraient du manque de logiciels spécifiques permettant l'exploitation optimale de ceux-ci. En effet, le genlock laissant passer la vidéo externe sur la couleur noire, le reste de l'image est réservé aux graphismes présents sur l'ordinateur. Seuls les logiciels comme DEGAS, PRISMPAINT, et les quelques autres permettaient d'effectuer un véritable mariage entre l'image informatique et l'image en provenance d'un caméscope/magnétoscope.

Avec la sortie d'OVERLAY 2, les genlocks sur ATARI peuvent enfin prétendre leur présence dans les régies vidéo en tant que véritable outil de travail. Bien qu'indispensable, OVERLAY peut très bien être utilisé tout seul sans interface externe.

PRESENTATIONS MULTIMEDIAS

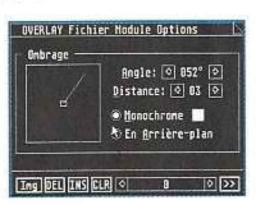
Comme vous le savez tous, le multimédia étant une association de plusieurs moyens d'expression, OVERLAY remplit parfaitement cette tâche en associant: images, sons, effets interactifs, textes vectoriels, etc, le principe de base étant la réalisation d'un script contenant x plans images que l'on enchaînera suivant un plan de travail bien établi. Un des gros avantages d'OVERLAY 2 est la possibilité d'effectuer des animations avec des transitions tout en utilisant des plans fixes. Un exemple: prenons une image que l'on va placer en dehors du cadre visible de l'écran. En un tour de main, on définit l'origine de départ de l'image, puis l'emplacement de l'arrivée sur l'écran, et OVERLAY 2 se charge du reste. Pour résultat, vous verrez l'image apparaître dans un coin de l'écran pour disparaître dans un autre avec une fluidité exemplaire. Ce qui est valable pour les images est également valable pour les textes avec, s'il vous plait, l'utilisation des fontes vectorielles, ce qui représente une grande PREMIERE. Fini les effets d'escaliers, du titrage vraiment PRO! Outre la gestion de fontes vectorielles, OVERSCAN permet également l'utilisation de fontes colorées. Pour terminer, il est également possible de concevoir des animations interactives, ou l'utilisateur dispose d'une ou plusieurs options pour évoluer dans la présentation.

MODULES HYPERMEDIA ET FLI...

Et comme cela ne paraissait pas suffisant, des modules externes supplémentaires sont fournis, comme le module FLI-Player permettant la gestion des fichiers d'animation au format FLI & FLC, basé sur le développement de BRAINSTORM, ainsi que le module Hypermédia véritable moteur interactif permettant d'assigner une action à un objet défini à l'écran. Outres ces modules, OVERLAY est ouvert au monde extérieur permettant ainsi la création de nouveaux modules. A titre d'exemple: le module ASCIEW assurant la gestion des fichiers ASCII par OVERLAY. Les sources de ce module sont livrées en standard pour la joie des développeurs.



GESTION DES PLANS D'ANIMATIONS



OVERLAY intègre une gestion des plans d'animations, permettant la visualisation image par image et la libre modification de chaque plan, les fonctions classiques effaçer, insérer, supprimer, effacer un objet d'un plan sont disponibles. Véritable table de montage, cette fonction permet la mise au point des présentations d'une manière on ne peut plus conviviale. Pour visualiser la séquence en temps réel, un simple clic de la souris et c'est parti... Pour les plus sceptiques d'entre-vous la fonction status permet d'interroger OVERLAY pour connaître le nombre d'images et de sons utilisés dans l'animation.

MODULES

OVERLAY traite chaque objet en tant que modules, on trouve donc:

*Module Images: gestion des formats: NEO, PI1/2/3, PC1/2/3, DOO, GIF et IMG. Dommage que l'on soit limité à 256 couleurs...

*Module Animations: animation des images avec choix de la position de départ et d'arrivée, ainsi que la vitesse avec une optimisation de celle-ci. Choix également du chemin de l'animation.

*Module Sons: gestion des formats: AVR, WAV, AU, UL, SMP, SND, HSN. Overlay permet la combinaison des séquences animées en association avec des sons numérisés (des milliers de sons sont disponibles sur le marché en CDROM). A tout moment il vous est possible d'écouter l'échantillon avant de l'affecter à l'animation. On peut même régler la fréquence d'échantillonnage permettant de ce fait de créer de nouveaux trucages. On peut aller de 6 à 50 Khz!; Qui dit mieux?...

*Module Effets: affectation d'effets spéciaux entre chaque plan, permettant ainsi de faire la transition d'un plan à un autre. OVERLAY est d'ailleurs ouvert à d'autres modules effets qui viendront enrichir ses possibilités. Chaque effet peut être prévisualisés avant d'être affecté au script d'animation.

*Module Temps: dédié à la gestion vidéo des séquences, ce module permet de contrôler l'enchaînement des plans, avec gestions précises des timings (Heure, Minute, Seconde, Trame).

*Module Couleurs: accès à la palette des couleurs.

*Module Texte: édition du texte à insérer dans le script. Ce module permet l'import de fichiers au format ASCII. La gestion des fontes GDOS ainsi que des fontes couleur Overlay sont accessibles à partir de ce module.

*Module Hyper: définition d'un objet en tant qu'objet interactif. L'affectation d'un objet pourra, après un clic de la souris sur celui-ci, déclencher une sous animation ou menu. Cette particularité permet l'élaboration de présentations interactives où l'utilisateur peut, selon son choix, accéder à des sous-menus correspondants.

*Module SousOZZ: gestion de la mémoire et taille des animations. Ce module permet l'accès à

des animations de très longue durée à partir des répertoires, tout simplement par enchainement de sous animations préalablement conçues. Chose très sympa permettant également selon le choix l'élaboration de différentes versions d'animation sur un même sujet. Le module assure la gestion entre la mémoire vive (RAM) de votre ordinateur et les fichiers d'animation.

*Module XModul: gestion des modules externes. Ce module permet en autre autres de charger le module FLI ainsi que l'exécution de programmes externes (PRG/APP/TTP et TOS). OVERLAY est fourni avec le programme PAULA permettant de de jouer les fichiers sons *.MOD.

FONCTIONS & ATTRIBUTS...

OVERLAY possède un nombre impressionnant de fonctions comme: Anti-Aliasing, Le Fliker-Fixer, l'Ombrage, Miroir, Contours, centrage, sauvegarde au format X-IMG, Transparent, Opaque, Gestion du Mode Genlock, Mode Overlay-Plein écran, etc... Les possibilités d'OVERLAY 2 sont telles qu'il vous faudra un certain temps pour réellement maitriser ce logiciel aux possibilités étonnantes. Tous les outils nécessaires à la création d'animation sont présents. De plus dans un souci d'optimisation, le manuel accompagnant le logiciel est bien conçu, détaillant au maximum les fonctionnalités du produit.

POUR QUI, POUR QUOI?

On trouvera dans OVERLAY, un outil de conception de journaux électroniques que l'on pourra trouver dans les magasins pour la présentation de tel ou tel produit. Le nombre d'applications est vaste tant le produit est souple; un titrage de film: juste quelques minutes et c'est parti; on déclenchera le titrage avec une précision absolue. Avec un Genlock, OVERLAY prend toute sa valeur en mélangeant graphismes, textes vectoriels et sons avec la vidéo. Bref, un véritable outil à fabriquer des shows animés.

CONCLUSION...

Voici enfin une véritable table de montage multimédia permettant d'associer des images, des sons et du texte; le tout d'une manière simple et conviviale. OVERLAY 2 permet l'enfin l'accès aux fontes vectorielles SPEEDO GDOS dans vos présentations. Que ce soit avec un Genlock ou pas, OVERLAY fonctionne sur l'ensemble de la gamme du STF au FALCON 030. Un outil à posséder absolument si vous aimez les belles présentations et si vous possédez un Genlock. Proposé en France par COMPOSCAN, on tire un coup de chapeau pour la Francisation du produit et la documentation claire qui accompagne le produit. En cette période de vacances ou votre caméscope est à portée de mains, je suis sûr qu'OVERLAY métamorphosera vos films de vacances de retour à la maison. Quant au prix, comptez environ 1300 frs pour en faire l'acquisition chez tous les bons épiciers informatiques ATARI.

Henri ABDELOUAB

OVERLAY II

Editeur: COMPOSCAN FRANCE
toutes machines équipée d'un GENLOCK
prix: 1300,00 F
LES PLUS : Possibilités
LES MOINS : seulement 256 couleurs



dirigé par Patrick BONNET

DIGITAL ARTS

Les produits DIGITAL ARTS sont enfin distribué en Angleterre par la société SYSTEM SOLUTION. Cette dernière, qui travaille tout sa communication sur MEDUSA et DA'S LAYOUT, a mis le paquet dans une superbe publicité visible dans ATARI WORLD.

Une fois de plus, l'effet psychologique de la qualité d'une pub est démontrée puisque, même en étant convaincu du produit, celle-ci le montre sous un nouveau jour et rabaisse du coup tous les conccurents potentiels.



de quelques logiciels de retouche

À l'heure où le prix de scanners affiche une certaine tendance à la baisse (quand je pense à la somme que j'ai déboursée pour l'acquisition de mon premier Canon...), à l'heure où le lecteur de CD-ROM donne accès à ses clichés préférés grâce au format Photo CD Kodak, la nécessité d'utiliser un programme de retouche d'images acquiert une probabilité plus grande.

En ce domaine, la logithèque Atari dispose de quelques logiciels intéressants, puissants et suffisamment divers pour que chacun y trouve son compte.

Le présent article se veut un rappel comparatif de quelques uns de ces programmes. Il ne s'agit en aucune façon d'une compétition à la fin de laquelle les médailles seront distribuées, mais d'une présentation aussi objective que possible de ce que proposent ces divers logiciels. L'exhaustivité ne sera pas au rendez-vous, au demeurant tous ces programmes ont été testés dans ces colonnes. Il s'agit plutôt d'une mise en relief de quelques particularités des uns par rapport aux autres.

En piste

Les programmes dont nous allons parler sont Repro CD (anciennement Retouche Pro), Cranach Prevision 3.0, DA's Picture, Studio Photo Pro et True Image.

Configuration

Tous ces programmes tournent sur l'ensemble de la gamme Atari avec 1 méga de mémoire minimum. Les cartes graphiques sont supportées. Si ce n'est une obligation, la nécessité d'un disque dur est cependant rapidement perceptible ainsi que celle d'une mémoire quelque peu plus étendue. La taille des images que l'on traite se révèle effectivement gourmande en mémoire.



Interface

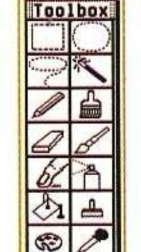
Tous les programmes tournent dans des fenêtres GEM à l'exception de Repro CD qui, lui, gère le travail sur deux écrans différents, celui des outils et accès aux images et celui du travail sur l'image proprement dit. Autre particularité de ce logiciel : la possibilité de travailler sur deux moniteurs différents, en y répartissant ainsi les deux écrans de travail.

Plusieurs images peuvent être chargées en même temps : 10 dans Repro-CD, autant que GEM autorise de fenêtres pour les autres. L'autre contrainte du nombre d'images chargées est bien entendu liée à la place mémoire disponible.

Ouverture

Elle se juge à l'aune du nombre de format que pourra ingurgiter le programme. Le mauvais élève de la classe en ce domaine s'appelle Repro CD avec des formats limités au TIF et à ses sous-produits (TIC, TIH). Le surdoué, Studio Photo Pro dispose de 22 formats d'importation et de 10 formats d'exportation. DA's Picture, un peu à la manière de son aîné Repro CD, est limité au TIF, mais propose comme son grand frère un programme de conversion de formats. Quant aux autres, ce sont les "moyens" de la classe avec la

disponibilité des formats les plus courants. La présence dans la logithèque du domaine public de programmes de conversion de formats (Gemview par ex.) peut pallier l'absence de tel ou tel format.



Ergonomie

En simplifiant, on dira que l'ergonomie c'est tout ce que propose le programme qui nous facilite la vie...

Les raccourcis clavier en sont un bon exemple et sont disponibles dans tous ces logiciels. Un petit plus pour Cranach qui permet de les configurer à son goût : si je préfère Alt-I à Ctrl-P pour imprimer, aucun problème.

Le problème de mémoire évoqué plus haut peut être résolu par la gestion d'une mémoire virtuelle (c'est-à-dire l'utilisation d'une partie du disque dur à cet effet) avec DA's Picture, Cranach et Repro CD. Certes, selon le disque dur, on constate un ralentissement plus ou moins sensible du travail, mais cette solution coûte bien moins qu'une barrette de mémoire.

Les palettes flottantes, fenêtres d'outils spécifiques qui apparaissent selon les besoins, sont proposées dans True Image, Studio Photo Pro et DA's Picture. La palme de l'ergonomie revient à ce dernier en ce domaine avec l'accès autorisé à n'importe quelle palette (fenêtre) non active par l'utilisation du bouton droit de la souris : économie de clic et de rafraichissement de l'écran.

L'affichage des coordonnées, le rappel des modes, la valeur de la couleur sous le curseur, la taille d'un bloc sont des informations essentielles qui sont toutes proposées, la plupart du temps dans la ligne d'information de la fenêtre de l'image. DA's Picture propose quant à lui les informations couleur dans une palette flottante avec nécessité d'utiliser l'outil pipette.

Un doux ?

L'undo dans un logiciel de retouche est à la fois une fonctionnalité qui facilite le travail ("Zut, je me suis trompé...) mais également un outil graphique. Tous les logiciels cités dispose de cette fonction d'annulation avec nécessité d'enregistrer manuellement la dernière version de l'image (celle qui reviendra en cas d'undo) dans Cranach, Da's Picture, Repro CD et Studio Photo Pro. Quant à True Image, il annule la dernière opération sur l'image. L'enregistrement manuel de l'état de l'image peut sembler une contrainte mais permet très facilement de procéder à de multiples essais avant de revenir à l'état initial pour y procéder au travail définitif (qu'on enregistre alors à nouveau et ainsi de suite).

À l'exception de Studio Photo Pro et de True Image, les autres logiciels disposent également d'une fonction "crayon undo" qui permet de faire apparaître ponctuellement (et selon les paramétrages associés à l'outil) l'image mémorisée dans le tampon Undo. La correction partielle s'en trouve grandement facilitée. Cranach autorise même l'utilisation de tous les outils dans ce mode et en outre permet de combiner l'image active avec celle contenu dans le tampon Undo, ce que permet également Repro CD.

Zoom

Agrandir l'image pour travailler plus précisément est une nécessité hors de laquelle il n'y aurait point de travail possible. Cranach, le plus chiche en l'occurrence nous propose un zoom à 8 fois, très loin du rapport X64 de DA's Picture ou de True Image (avec cependant un temps de réaffichage très long, hélas, pour ce dernier). Les autres tournent classiquement avec un rapport X 16, amplement suffisant la plupart du temps.

Comment juger d'un effet global sur une grande image avec un petit écran ? La fonction de réduction qui résout ce problème est disponible dans True Image, Studio Photo Pro et DA's Picture.

Outils

Si l'on retrouve sur tous ces programmes à peu près tous les outils classiques en ce domaine (outils de dessin et outils de retouche), leur nombre et leur possibilité de réglage diffèrent quelques peu. On peut par exemple préférer indiquer la taille de l'outil en point comme avec DA's Picture (1 à 64) plutôt qu'en sélectionnant une taille préréglée dont on ignore la valeur (sur tous les autres). Un plus encore pour DA's Picture et Repro CD avec la possibilité d'attribuer un outil différent à chaque touche de la souris.

Masque

Fonction obligée d'un logiciel de retouche. En 8 bits, un masque dispose d'une force de 'masquage' qui va de nulle (0) à complète (255). Un effet ou un outil appliqué sur ce type de masque tiendra compte de sa valeur. Un masque 1 bit n'a que deux valeurs possibles : 0 = pas de masque et 1 = zone masquée. Cranach et Repro CD ne disposent pas de masque 8 bits, contrairement aux autres. DA's Picture propose 1 masque 8 bits ou 8 masques 1 bit. Studio Photo Pro par une adjonction de plans permet d'utiliser autant de masques 8 bits que l'on veut. Par contre, il ne permet pas de paramétrer la couleur du masque (forcément en noir), ce qui se révèle parfois bien gênant comme est gênante l'absence d'un Undo associé au masque avec Repro CD.

La baguette magique, réglable en tolérance, est disponible dans tous ces logiciels. Elle permet de masquer une zone contiguë un peu à la manière d'un remplissage.

Lorsque le logiciel dispose d'un masque 8 bits, il devient possible en mode masque d'utiliser, d'appliquer tous les outils disponibles au masque (lisser, délaver, etc...).

Lorsqu'il se révèle nécessaire de réutiliser un masque, par exemple sur une autre image, un peu à la manière d'un pochoir, on peut le sauvegarder. Enfin, il est également permis de sauver l'image et son masque dans un format propre au logiciel.

Débloque

Découper une portion de l'image pour la copier ou la déplacer ailleurs fait appel à la fonction de bloc. Présente dans tous les programmes abordés ici, elle se distingue cependant par quelques particularités proposées. La découpe irrégulière par exemple est l'apanage de Cranach (avec mode vectoriel de traçage !) et de True Image. Dans ce cas, le bloc n'est pas obligatoirement rectangulaire. Cependant, lorsque le logiciel ne dispose pas de cette fonction, un découpage de bloc associé à un masque pallie facilement ce manque. Si la déformation de bloc est disponible, là aussi des différences de fonctionnalités sont proposées. Repro CD dispose d'une fonction de déformation de bloc sur une grille de Bézier en 3X3 ou 4X4 points. Studio Photo Pro permet des déformations (ondulation par exemple) et des projections (sur sphère par ex.). Si DA's Picture autorise également la déformation d'un bloc, il se distingue par les nombreux modes d'application qu'il propose (ajouter, remplacer, inverser sont les plus courants parmi une douzaine de modes proposés).

Filtres et effets

Bien souvent, il sera nécessaire de corriger globalement ou partiellement une image. Les filtres, les manipulations d'histogramme, de courbes de luminosité et de contraste représentent la base minimale nécessaire. Tous nos programmes en sont pourvus. Studio Photo Pro est sans conteste le plus pourvu en ce domaine, même si tous les filtres proposés ne tirent pas partie du DSP (sur Falcon uniquement) et si en son absence les temps de calcul ne sont pas parmi les plus rapides. Repro CD, s'il dispose d'une palette de filtres moins étendue, propose néanmoins une précision chirurgicale des plus pointues mais également des plus complexes à mettre en oeuvre (par ex. appliquer tel effet à 25% sur les niveaux de gris compris entre 127 et 185). Cranach, confortablement pourvu lui aussi est sans aucun doute celui qui a le mieux optimisé les temps de calcul (cf les tests de rapidité du précédent numéro).

Quant aux effets, tous les logiciels disposent de filtres à... cet effet (relief par ex.) mais également de matrices 3X3 ou 5X5 librement paramétrables et sauvegardables, domaine d'expérimentation quasi infini.

Particularités

Se distinguer de la concurrence en proposant des fonctionnalités spécifiques... Ainsi par exemple Cranach avec son module vectoriel qui permet aussi bien de travailler sur du vectoriel pur (vectoriser, charger, sauver, éditer du CVG) que de le combiner avec l'image bitmap. Dans le même ordre d'idée, Repro CD et DA's Picture disposent de fonctionnalités vectorielles qui permettent par ex. d'associer des outils à des tracés de ce type.

Studio Photo Pro dispose d'une gestion de l'image par plan. Autrement dit, aux plans propre de l'image (1, 3 ou 4 selon le mode), il est possible d'ajouter des plans supplémentaires pour les utiliser comme masque ou pour les combiner avec les plans de l'image originale.

True Image propose dans certains cas une prévisualisation de l'effet avant application définitive.

Repro CD autorise le dessin ou la retouche sur l'image selon des valeurs paramétrables, sans avoir à masquer pour autant l'image. Autrement dit, l'action de l'outil n'aura effet que sur la zone de valeur indiquée (par ex. que sur les zones claires comprises entre 0 et 25% d'une image à niveau de gris).

Fin

De nombreux aspects n'ont pas été abordés, l'impression, le tramage, la gestion du texte, la gestion CYMK, etc. Mais comme il a été dit en introduction, il ne s'agissait pas d'être exhaustif. De plus la limite qui m'est impartie est atteinte...

Si quelque chose devait ressortir de ce comparatif, c'est en premier lieu qu'il n'existe pas de produit parfait. L'idéal serait un logiciel qui s'inspirerait des points forts et bonnes idées de chacun pour en produire une sorte de synthèse. En second lieu, le choix d'un programme est (doit être) fortement lié à l'utilisation qu'en souhaite en faire. À quoi bon disposer de 250 fonctions que je n'utiliserais jamais, alors que celle dont j'ai besoin ne s'y trouve pas. Ensuite, à fonctionnalités égales, c'est une affaire de goût. On peut préférer telle interface à telle autre, telle ergonomie moins spartiate à telle autre.

Reste l'aspect porte-monnaie, non négligeable, qui incite à se concocter une sorte de cahier des charges (de quoi ai-je besoin pour faire quoi) afin d'ensuite essayer de déterminer l'offre au meilleur rapport qualité/prix. Bon courage !



Patrick BONNET

LA BECANE

96, rue du Faubourg Poissonnière 75010 Paris 16 (1)42 80 10 39 - Fax. 16 (1)42 80 61 46
ouvert du mardi au vendredi de 10 à 18h30 Samedi de 10 à 17h

MATERIELS NEUFS

Falcon 4 Mo	4990
Eagle open avec carte graphique 16 millions de couleurs	13900
Eagle disque dur 540 Mo 8Mo mémoire	17900

MONITEURS NEUFS

Moniteur SVGA 14"	1590
Moniteur SVGA 15"	2190
Moniteur SVGA17"	4390

PROMOTIONS JUILLET AOUT

Ecran 15 pouces	1850

OCCASIONS (suivant arrivage...)

1040 STF, STE	✆
ATARI Méga STE	✆
ATARI TT 030 2Mo/sans DD	4500
Carte extension 16 Mo	890
Eizo 21" monochrome / niveaux de gris	3590
Ecran Atari monochrome	800

EXTENSIONS MEMOIRES

STE 2 Mo	590
STE 4 Mo	1140
TT 4 Mo sans carte	✆
TT 16 Mo	✆
Afterburner 4 Mo	1090
Afterburner 8 Mo	2100

Cartes extension TT

16 ,32, 64 MO	✆

EMULATION

votre ATARI sur PC avec JANUS	2500

DISQUES DURS

Interne Falcon 520 Mo	1590
Externe STF/STE avec Top Link 270 Mo	2490
Externe Falcon/TT 270 Mo	2100
Externe Falcon/TT 540 Mo	✆
Disque magnéto optique 230 Mo	4990
Boitier alimentation double, pour sysquest et CD rom	900

IMPRIMANTES

Stylus color Epson avec pilote Calamus	✆

CONSOMMABLES IMPRIMANTES

Cartouches HP noir, couleur	✆
Toner SLM 804	450
Toner SLM 605	290

CARTES GRAPHIQUES

Mega STE/TT

16 Millions de couleurs	2500

FALCON

Screen Blaster	490

CARTE ACCELERATRICE

Afterburner Falcon 60840	4690
Afterbuner ST/TT dispo fin septembre	

SCANNER EPSON

16 millions de couleurs	✆

INTERFACE DMA/ SCSI

Top Link	490

PAO / DESSIN

Calamus S	890
Calamus SL	1390
Calamus Windows NT	8890
Papillon	499
DA's Picture	1190
Cloé	850
Morpher	499

BUREAUTIQUE

Script 1	340
Script 4	990
Redacteur 1	90
Alpha pack	990

UTILITAIRES

Calepin	249
Semprini	249
Speedo GDOS-5	449
Midnight	290
SCSI TOOLS	✆
NVDI 3	549
Souris atari	✆

OCCASIONS-REPARATIONS

Tous matériels **ATARI**
ACHAT REPRISE de votre ancien matériel

FLASHAGE DE DOCUMENTS

Calamus S, SL et Windows NT
prix dégressifs suivant quantité....
Exécution de maquette – Création – Cromalins

REPRISE DE VOTRE ATARI POUR L' ACHAT D'UN PC

UN EAGLE POUR 9900* frs c'est possible

*reprise de votre TT avec intégration de votre ancien disque dur et votre eventuelle carte graphique

Ventes par correspondances par chèque ou carte bleue – Livraison France DOM - TOM - Etranger



BUREAUTIQUE

dirigé par Jean Jacques ARDOINO

FAMILY ROOST

FAMILY ROOTS 2 est sorti en Angleterre !

Quesako ?

Un logiciel de "gestion de généalogie" (je ne sais pas trop comment intituler cela). Ce n'est donc pas étonnant de voir un programme de ce type fleurir au pays producteur de la célébrissime série TV : DYNASTIE. Je ne sais pas si on aura la chance de le trouver en France un jour, mais pour ceux qui en ont un besoin absolument irrésistible, l'éditeur se nomme GOODMAN INTERNATIONAL et peut être contacté au 19 44 1782 33 5650

GdM



EUREKA 2

Philippe LAFARGUE, vous connaissez, si vous suivez la saga des travaux pratiques POV qui illustre avantageusement votre magazine préféré depuis un paquet de numéros. Mais cet artiste a plus d'une corde à son arc. Il est également musicien et a réalisé divers programmes et utilitaires MIDI très pratiques. Il est enfin l'auteur d'Eureka, le tableur intégré du Rédacteur 4. Voici une nouvelle version de ce tableur, qui intègre quelques nouvelles fonctions très demandées par les utilisateurs, et qui est surtout une version de transition vers un tableur avec des possibilités alléchantes.

PRESENTATION GENERALE

Eureka n'est pas un monstre prêt à rivaliser avec Excel ou autres produits similaires. Son objectif n'est pas là. Si les gros tableurs dotés de fonctions extrêmement puissantes sont nécessaires dans certains projets de gestion, ils mobilisent beaucoup de mémoire et de temps de calcul. Avec beaucoup d'utilisateurs, leur batterie de fonctions est sous-utilisée et une grande partie de leur puissance est superflue. Et, justement, dans bien des cas, l'existence d'un tableur comme Eureka prend tout son intérêt. Loin d'être simpliste pour autant, ce tableur utilise essentiellement les fonctions classiques de calcul (mathématiques, logiques, statistiques et financières) à partir de feuilles de calcul (matrices de cellules déterminées par des coordonnées horizontales et verticales) composées de 8192 lignes et 256 colonnes, ce qui fournit une surface de travail déjà très importante.

Pour que ces feuilles de calcul soient utilisables, Eureka gère bien évidemment trois types de données : le texte, utilisé pour la présentation et les repères utiles, le numérique (entier, réel, etc.) et la formule (traitement qui permettra de définir le contenu de certaines cellules en fonction d'autres).

Eureka ne permet pas encore d'utiliser différentes polices sur une feuille de calcul, mais il gère une présentation utilisant les attributs de texte (gras, italique, souligné...) et la justification (centrage, alignement à droite, etc.) et la création de cadres. La modification de hauteur de ligne et de largeur des colonnes sont disponibles. Il y a même une fonction permettant le réajustement automatique des colonnes, d'autant plus utile qu'Eureka ne gère pas le débordement de texte sur d'autres colonnes.

Bien entendu, une fonction de recherche permettra de retrouver une zone particulière de la feuille, une fonction de remplacement sera utilisée pour mettre à jour certaines données répétées, et on pourra définir des blocs, les copier, les déplacer, les utiliser avec une fonction SWAP pour permuter des données.

Comme le Rédacteur 4 est un intégré, tout ou partie des feuilles de calcul d'Eureka pourra être réinséré dans un texte du Rédacteur, par un transfert en mode textuel ou graphique (capture IMG par CLICHER4) Un grapheur peut être lancé directement depuis Eureka. Il propose six types de représentation graphique (courbes, surfaces, histogramme, etc., sans oublier le célèbre camembert !). Les graphes obtenus pourront être exportés au format GEM afin d'être insérés dans un texte du Rédacteur ou importés dans une application gérant ce format.

NOUVELLES FONCTIONS

En l'absence de complément de documentation, je n'ai pu repérer que deux nouvelles fonctions. Elles concernent les blocs. La première est une fonction de copie multiple, dans toutes les directions, que je n'ai pu mettre en oeuvre de façon satisfaisante, toujours par manque de documentation. Toutefois, si j'ai bien compris, elle consiste à recopier la première ligne ou colonne d'un bloc La seconde est un tri (alpha ou numérique, par ligne ou par colonne, ascendant ou descendant) effectué sur le bloc sélectionné.

Ces fonctions ont été ajoutées à la demande de nombreux utilisateurs. La formule de copie multiple permettra de recopier des formules faisant références à des coordonnées absolues ou relatives sans être contraint de tout réécrire ou de faire des copies successives.

IMPRESSION GLOBALE

Si Eureka est globalement simple d'emploi, il souffre encore d'un sérieux manque quant à la

saisie des formules de calcul. D'une part, il n'y a de liste de fonctions utilisables que dans la documentation. Ce qui signifie qu'aucun article de menu ne permet d'appeler une fonction et il faudra écrire la fonction complète en veillant à ne pas commettre d'erreur de syntaxe. D'autre part, puisqu'on ne peut pas, à ma connaissance, pour écrire une simple addition, taper '=', puis cliquer sur la première cellule, puis taper '+', puis cliquer sur la deuxième cellule, cela implique de se livrer à des contorsions mentales si on doit faire référence de façon relative à une cellule située à une cinquantaine de colonnes à gauche et une centaine de lignes plus haut (c'est L-99 ou L-100 ? Je ne sais plus, je recompte...).

On aura grand intérêt à utiliser l'autre système de notation de coordonnées relatives (A1, C17, WB214...) ou absolues (A1, $C17, WB$214...), plus pratique et plus sûr. Cette fonction des préférences, apparue il y a quelque temps déjà, n'est pas documentée dans la doc d'Eureka (notamment l'utilisation des '$' pour les références absolues) et je n'en ai pas trouvé de description dans les readme que j'ai conservés des mises à jour du Rédacteur 4.

Ensuite, si Eureka vous avertit, en quittant, que les modifications éventuelles n'ont pas été sauvegardées, ce qui est très louable, il n'affiche par contre aucune alerte lorsque vous chargez un autre document sans avoir sauvé les modifications du document courant, ce qui est fort gênant. C'est d'autant plus gênant qu'Eureka ne charge qu'une seule feuille de calcul à la fois et, si l'utilisateur veut passer d'une feuille à une autre pour vérifier la première tout en éditant la seconde, il y a de sérieux risques que des modifications soient perdues au cours de ces manipulations. Ayant besoin de certaines fonctions particulières d'Excel pour la comptabilité, je n'utilise pas Eureka. J'ai donc découvert ce problème par hasard, mais je suis très étonné qu'aucun des utilisateurs réguliers d'Eureka n'ait encore signalé cet oubli.

Hormis ces quelques manques, il est vrai qu'Eureka est d'un accès très simple (sauf pour les formules de calcul) et sera très vite abordable sans qu'il soit nécessaire d'être un spécialiste des tableurs et sans devoir se farcir cinq cent pages de documentation. Toutefois, une dizaine de pages en plus explicitant les nouvelles fonctions et le deuxième système de notation ne seraient pas superflues. Le premier système (L1C1...) est largement décrit et je suis certain que des utilisateurs ne pensent pas à tester le second, car la doc ne cite que le premier et il faut avoir fait l'expérience d'autres tableurs pour connaître l'utilisation du signe '$' pour la référence absolue.

LES PROJETS

Eureka est en transition, comme je vous l'ai dit. Les prochains objectifs de l'auteur sont, d'une part, de donner une autre allure à son interface et, d'autre part, d'élargir la gestion des polices, notamment avec l'utilisation des polices de SpeedoGdos. Ce qui constituera un ajout considérable à la présentation des feuilles de calcul, mais aussi permettra que les fichiers GEM exportés par le grapheur soient complets, c'est-à-dire avec la gestion des polices qui est exigée pour des exportations vers des logiciels comme Scigr.., pardon, X Act.

Et je suis convaincu que, si l'auteur se penche sur la question de l'intégration de cellules dans une formule de calcul par simple clic, du traçage d'un bloc pour intégrer une zone à une fonction SOMME et d'un pop-up (par exemple) pour sélectionner directement les fonctions disponibles, ces petits plus contribueront à donner à Eureka sa pleine valeur : celle d'un tableur simple, mais efficace, permettant des présentations claires et pouvant assurer la plupart des fonctions qui ne nécessitent pas de gros tableurs.

Jean Jacques ARDOINO



MUSIQUE

dirigé par François AUBOUX

le FALCON SOUNDPOOL

Au Salon de la Musique, le FALCON SOUNDPOOL sera visible sur le stand de FORUM (MMS).

Plus qu'une simple mise en rack, ce FALCON est complètement pensé pour les musiciens avec pas mal de petites astuces à leurs égards. Et puis il est costaud, joli (tout vert évidement) et tout ça, tout ça...

Nous devrions pouvoir vous en parler dès le prochain numéro (attention il sort en Septembre l'ST MAG 97 couvrant Juillet et Août).

L'activité de presse n'étant pas encore complètement temps réel, vous êtes peut-être déjà en train de profiter du farniente estival en lisant ces lignes, écrites avant même le Salon de la Musique. Il faudra donc attendre le prochain numéro pour le rapport détaillé.

Actualité pourtant avec TopChord tout chaud, le dernier arrangeur à peine sortie de chez Oxo, qui pourrait bien emporter l'adhésion des plus sceptiques sur la question.

Les générateurs de cue-lists sur Falcon se bousculent au portillon. Ils évoluent même déjà. Win propose déjà une nouvelle version de WinRec et WinCut. Nous vous parlons de Audio Master, la version SoundPool de l'éditeur-monteur 2 pistes qui fait même pas mal de chose en plus, et à sa façon de plus qui est originale, comme l'analyse audio et une solide correction paramétrique. Comme tout les bons softs Studio-Son évolue rapidement, avant la sortie d'une version 8 pistes complète il se voit entre autres pourvu d'un module pour lire 8 pistes.

Récit enfin d'une visite au studio son de Disneyland Paris, où l'on verra que quelques Atari trouvent leur place dans un environnement sophistiqués.



TOP CHORD

Après FreeStyle, et Swing voici TopChord. Un vent d'arrangement semble souffler sur la musique computique. Si l'on remarque que ce type de logiciels aurait pu apparaitre depuis longtemps sur simple ST, on est tenté de conclure que les musiciens commencent à accepter de voir l'ordinateur autrement que comme un magnétophone évolué.

TopChord se différencie de multiples façons de ce qui se faisait jusqu'ici dans le genre. Il est conçu par un musicien qui ne trouvait pas son bonheur dans les arrangeurs existants, et s'est donc logiquement concocté le sien. Un de ses points forts est la richesse des variantes qu'il est capable de générer. Avec 5 styles présents en mémoire dont chacun peut comprendre 15 parties différentes composées d'assemblage de 8 patterns, le tout avec une poly-timbralité de 6 instruments, TopChord élève indiscutablement la barre, et permet d'espérer échapper à la monotonie qui est parfois au rendez-vous de ce type de programme.

On remarque que ces arrangeurs ignorent souvent le menu GEM. Ils sont en effets destinés à être utilisés en situation de jeu sur un clavier MIDI, où les principales actions se déclenchent avec les touches de fonctions ou le clavier ST. L'exigence de lisibilité des options à l'écran, éventuellement même de loin, et le souci de garder une compatibilité SM 124 expliquent alors ce choix.

Il y a 2 types de programmes d'arrangement: les lecteurs de grilles dont Band in a Box est le pionnier et l'archétype, qui conviennent particulièrement à un instrumentiste monodique (sax, flûte..) qui souhaite travailler avec une section rythmique et harmonique et les arrangeurs interactifs qui répondent aux sollicitations harmoniques de l'utilisateur, inspirés au départ de l'arrangeur hard Roland, et qui nécessitent un clavier MIDI. La plupart des arrangeurs actuels cumulent ces rôles en 2 fonctions distinctes.

mode lecture de grille

Le principe de ce mode est de faire jouer une grille d'accords à un ensemble instrumental, selon le style le plus approprié parmi ceux proposés par le programme, (comme la grille de Round about Midnight avec un accompagnement style paso-doble) pour s'entrainer à jouer le thème et à chorusser dessus. La grille est un concept issu du jazz qui désigne la succession d'accords qui soutend un morceau, et qui se répète généralement un certain nombre de fois. Un attrait essentiel d'un logiciel arrangeur sera d'offrir un renouvellement suffisant des formules d'accompagnement pour ne pas sombrer dans une torpeur dramatique.

Band in a Box, ne fonctionne qu'en lecture de grille, mais il s'était rapidement taillé un succès mérité malgré une section d'accompagnement

limitée à l'origine (piano, basse, batterie) car il offrait, dans le style jazz au moins, une intéressante variabilité des formules rythmiques et de la ligne de basse, et aussi parce qu'il permettait presque de faire l'économie du 'Good Book', la bible des jazzmen qui renferme la grille (et le thème) de tous les standards du répertoire, grâce à la librairie de pluś de 500 grilles de jazz qu'il proposait en option il y a déjà plus de 5 ans.

TopChord offre la possibilité d'importer directement les grilles de Band in a Box, ce qui est loin d'être une mauvaise idée.

Toujours avec le souci de rompre la monotonie et d'enrichir la matière musicale, les arrangeurs ont commencé à offrir une plus grande diversité d'instruments participant à l'orchestration. Band in a Box depuis la version 3 ou 4 proposait des riffs de cuivres, des motifs pour section de cordes, et même l'exposé du thème présent dans les plus récentes versions des morceaux en librairie. Les arrangeurs actuels ont plus ou moins suivi cette voie. TopChord avec cinq canaux affectés à des instruments auxiliaires est nettement dans le peloton de tête.

Mais un arrangeur n'est pas fait que pour apprendre à jouer Satin Doll, il est un outil pour apprendre à jouer en place, à respecter la structure harmonique d'un morceau dont on aura transcrit la grille, et égalemnent dans une optique compositionnelle, pour aider à bâtir cette structure harmonique d'un morceau.

TopChord offre dans cette optique des fonctions originales. Plutôt que d'obliger à répéter physiquement des blocs semblables, il permet tout un jeu de mise en boucles de sections, de renvoi à des mesures qui a une bonne valeur tant pédagogique que de lisibilité, car il permet de mieux percevoir la structure réelle du morceau.

Il manipule une variété tout à fait honorable d'accords, permet d'imposer des harmonies différentes à la basse et offre la gestion des contrôleurs. Il offre actuellement une variété suffisante de styles (une bonne trentaine déjà), sans atteindre certes encore l'impressionnant catalogue de FreeStyle (dont c'est là le point fort certain).

mode arrangeur

Le principe est très différent, car ce type de fonctionnement ne fait plus appel à la grille, mais seulement aux styles et à leurs variantes. L'idée est d'offrir la possibilité de jouer en même temps qu'un orchestre, mais en choisissant le moment de forcer les changements de tonalité. Les arrangeurs utilisent alors tous la méthode de split du clavier, la partie droite servant à jouer soi-même sur le canal choisi, tandis que la partie gauche ne sert qu'à envoyer au programme (à l'orchestre), les indications de tonalité. En jouant une triade Do-Mi-Sol le programme comprend que l'on souhaite jouer en Do Majeur.. Les qualité de reconnaissance des accords de TopChord sont tout à fait respectables (Maj min sus4 5+ 7e min7 7Maj 7b min7b 6e min6 Dim).

C'est dans ce mode que TopChord affirme son originalité et même une certaine sophistication, avec la possibilité d'utiliser pour lui seul les 312 patterns de la librairie. Les 15 parties du mode grille et toutes leurs options de bouclage et de renvoi à une autre partie sont elles aussi présentes, chaque partie pouvant là aussi être elle-même un assemblage de 8 patterns, ce qui enrichit nettement les possibilités de prémontage. Dans les autres arrangeurs les touches de fonction servent à appeler quelques variantes stylistiques, Dans TopChord cet appel permet d'appeler des enchainements d'un nombre impressionnant de ces variantes. La combinaison de cette élaboration et la richesse orchestrale avec là aussi un orchestre de 6 instruments donne à l'ensemble une possibilité de complexification musicale des plus heureuse.

la librairie

C'est le concept qui structure complètement TopChord, permettant de charger les 312 patterns soit 52 par pistes, qui sont utilisables tant en mode grille qu'en mode arrangeur. Elle marque par ailleurs la différence entre les versions Pro et Lite de TopChord. La Pro permettant d'éditer les patterns.

Les programmes arrangeurs ont tous réservé une possibilité pour l'utilisateur de construire des styles personnels. Cette option me laisse toujours un peu perplexe, car il me semble que le musicien capable tant sur le plan informatique que musical de se livrer à un tel travail de réflexion.. n'en a absolument pas besoin. J'ai tendance à préférer personnellement un programme de génération aléatoire comme Real Time (que je recommande fortement, alors qu'il a été proposé à tort à son époque comme un séquenceur qu'il n'est aucunement) intelligemment contrôlé, que les élucubrations infernales de Band in a Box pour créer un style. Mais la qualité de cette fonction dans TopChord pourrait faire rebondir le débat. Sachez en tous cas que si vous avez en tête de pondre vos propres styles, comme par exemple pour une utilisation sur scène, TopChord est la solution. Les 30 styles proposés avec le programme sont de toutes façons assez riches pour alimenter un bon moment votre pratique personnelle, ils sont de plus en pleine croissance. Rappelons également que TopChord témoigne d'une totale soumission au caporal MIDI, et que ses options de personnalisation de l'environnement, notamment l'installation des percussions sont irréprochables, (sauf qu'au risque de se répéter le mode slider pour la souris devrait être déclaré obligatoire (en musique) ou au moins optionnel).

François AUBOUX

TOP CHORD
ST, TT, FALCON 1 méga mini
monochrome uniquement
prix : 490,00 F (light), 990,00 F (complète)
distribué par 0X0 CONCEPT
les plus : le nombre de variations par style, la polytimbralité, le prix
les moins : monochrome uniquement (VGA en cours de dévellopement)



AUDIO MASTER

Audio-Master est donc la version SoundPool de l'enregistreur-monteur 2 pistes sur Falcon. Après étude des principaux programmes de cet éditeur, on voit se dégager une politique que l'on résumera grossièrement ainsi: des programmes à un prix plus que raisonnable, qui cachent sous un abord rustique de véritables outils de travail, sérieusement pensés jusque dans des détails souvent oubliés par d'autres (version du programme exploitant le coprocesseur arithmétique), qui font ce que l'on est en droit d'en attendre, avec souvent une touche personnelle, un abord différent des questions, et une recherche du temps réel dans nombre d'actions qui atteste d'une réelle qualité de programmation. Les documentations pour être concises n'en sont pas moins explicites, et renferment de nombreux conseils qui constituent une véritable initiation à l'audio numérique.

Cue	Marker	
00:00:00		0/0
00:27:24	part 1	+6.0/+5.5
00:28:16	part 2	+4.5/+6.0
00:29:07	part 3	-8.0/+1.8
00:29:23	part 4	OFF/+0.3
00:31:06	part 5	+4.9/OFF
00:35:10	part 6	+4.9/OFF
00:40:11	part 7	0/0
00:42:22		

Rec

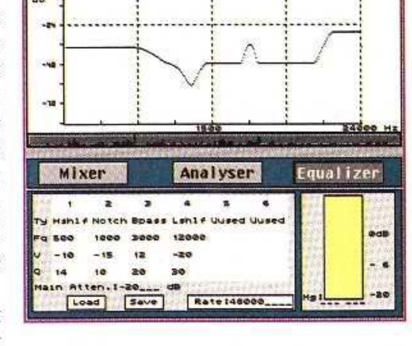
On ne sera pas vraiment surpris, Audio-Master reconnaît les périphériques hard de SounPool, FDI, FA-8, et il permet d'enregistrer à partir d'un DAT extérieur en choisissant qui du DAT ou du Falcon assure et l'horloge et la conversion digitale. Il est par contre un des rares enregistreurs (avec Logic et Studio-Son) à proposer un Vu-mètre témoin à l'enregistrement. Loin d'y voir un gadget, on ne saurait trop recommander son utilisation, car une bonne modulation est essentielle à la qualité d'un enregistrement.

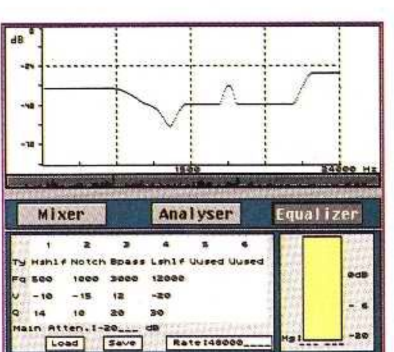
Studio Son permet la pose d'enregistrement, ce qui est pratique pour n'avoir ensuite qu'un seul fichier à charger pour monter un morceau, Audio-master permet lui de choisir de débuter une prise à la fin d'un enregistrement existant. Il rappelle ensuite par une ligne verticale les limites entre les différentes prises.

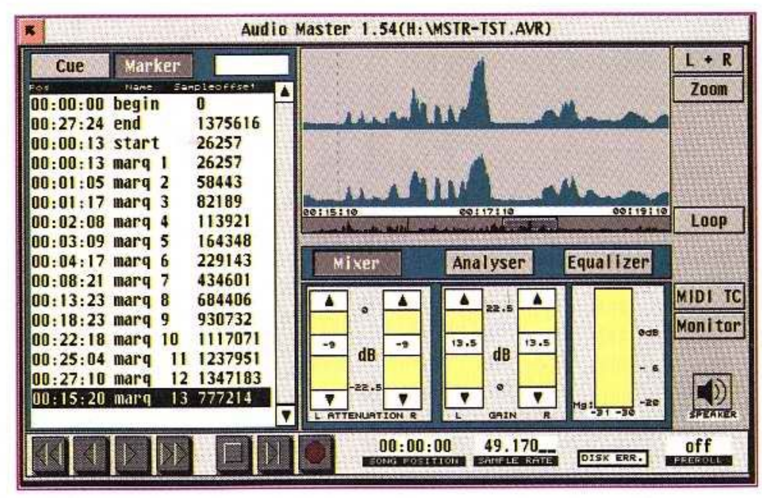
marqueurs

C'est le domaine où Audio-master donne sa mesure. Il est évident que l'affichage de la forme d'onde est susceptible de ralentir considérablement les opérations. Or s'il est séduisant de voir une représentation soignée de cette forme d'onde on peut se poser des questions sur la véritable utilité de la chose. SounPool a choisi un mode de représentation qui ne recherche pas le spectaculaire, il pourra même à l'occasion faire ricaner les copains machos (sur mac), mais qui se révèle efficace car très rapide. Le tout est de savoir si l'on achète un programme pour épater les copains ou pour travailler. Il visualise 4 secondes de son dans la fenêtre principale, mais la présence en dessous de cette fenêtre d'une représentation simplifiée mais active de l'ensemble de l'échantillon permet par simple clic d'atteindre tout point instantanément.

Audio-master est prévu, d'une façon originale, pour travailler en 2 temps à la détermination d'un marqueur. Dans la fenêtre générale, une verticale se positionne par un clic gauche aidé d'une honnête fonction de scrubbing, le bouton droit permettant lui d'entendre instantanément la portion située entre ce marqueur et la souris (à gauche ou à droite du marqueur) pour juger du résultat. Cette première détermination approximative se fait donc très simplement. Il est également possible d'insérer des marqueurs à l'écoute (on the fly) en tapant une touche du clavier.







On notera que l'activation du bouclage (loop) permet de bouger le marqueur en entendant le nouveau résultat au fur et à mesure.

La deuxième étape implique le passage en zoom pour affiner cette position. Un clic sur un marqueur dans la liste (ou scrolling par les touches flèches), et l'échantillon correspondant est placé instantanément dans la fenêtre de zoom, marqueur à gauche de l'écran (pourquoi pas une option à droite?). Il y a alors plusieurs façons de déplacer le point pour tester le résultat. Un clic sur les touches <, >, <<, >> déplace le marqueur d'1 ou plusieurs échantillons à gauche ou à droite, les touches (shift) flèches ayant le même effet, et la barre d'espace déclenche la lecture d'une brève portion pour juger du résultat.

Cette digression peut se résumer ainsi: ce mode de marquage est un peu inhabituel, mais rapide, précis et agréable d'emploi donc efficace.

montage

La constitution de la cue-list est elle aussi des plus conviviales. Une commande pour insérer une nouvelle section fait apparaître une page où l'on nomme ce 'range'. 2 menus pop-up proposent la liste des marqueurs créés où l'on choisira le début et la fin de la section.

Cette page permet de régler en même temps différentes options qu'il est agréable de trouver réunies. Un réglage du volume différent pour chaque canal, un normalize (rattrapage du niveau au maximum digital) avec option de respect de l'équilibre entre les deux canaux, et surtout les cross-fades particulièrement utiles et faciles ici à mettre en oeuvre. Si l'on se contente en effet, quel que soit le soin apporté à déterminé les marqueurs, de mettre bout à bout deux échantillons, il risque fort de se produire de disgracieux clics ou parasites divers, que l'on estompera en gérant l'apparition et la disparition progressives des parties raboutées (à l'époque du ReVox un ingénieur du son futé avait inventé la coupe oblique de la bande, (c'est à dire un cross-fade linéaire mécano-analogique!). Un clic sur un des 8 cross-fades proposés, un fader pour définir le temps (de la milliseconde à 8 secondes). Ces cross-fades peuvent également servir à obtenir simplement des fade in ou out.

EQ

Audio-Master offre un des systèmes d'égalisation les plus performants que l'on rencontre dans ce genre de logiciel. Une batterie de six paramétriques totalement configurables tant en fréquence qu'en niveau qu'en pente. Chacun des 6 peut fonctionner en passe haut ou bas ou en paramétrique classique. Le mode opératoire ne ressemble là encore à rien de ce qui se fait par ailleurs. Le réglage de chacun de ces 6 opérateurs se fait en entrant les valeurs au clavier, la courbe de l'égalisation obtenue s'affichant après validation. La méthode peut paraître manquer de convivialité, elle est tout à fait efficace, d'autant qu'une fois les réglages effectués, un clic sur un des paramètres (la fréquence par exemple) fait apparaître après un temps de calcul (très variable selon la présence ou non d'un coprocesseur) un potard très fluide, qui permet lui de raffiner le choix en temps complètement réel. Il n'est par contre pas possible de prévoir des EQ différentes pendant le morceau sans arrêter l'exécution pour faire de nouveau réglages (ou charger une nouvelle config). Là encore solution originale et efficace.

analyse spectrale

Audio-Master fait ici très fort. Il propose deux analyseurs. L'un en module intégré au programme principal, l'autre en programme autonome. L'intégré joue parfaitement son rôle, avec des options qui correspondent aux différents algorithmes connus de calcul de la décomposition de Fourier. Mais surtout il offre le choix entre analyse selon le mode classique de regroupement des fréquences en tiers d'octave (31 bandes), qui se justifie par le fait qu'il correspond au égaliseurs classiques, ou en fréquences réelles dans laquelle le programme affiche les 200 premières fréquences qu'il a eu le temps d'analyser, ce qui en fait un véritable appareil d'analyse beaucoup plus précis que les analyseurs classiques à bandes.

On retrouve cette option dans le programme autonome avec la possibilité d'un affichage plein écran qui en fait un outil étonnant. Comme il a le bon goût de fonctionner aussi en mode entrée analogique directe, il est possible de se livrer à un tas d'expériences savoureuses. L'analyse d'un son de flûte confirme ce que l'on savait sur la présence exclusive d'harmoniques paires, parfaitement identifiées par une fine rayure verticale. Le téléphone fournit bien un 440 Hz assez pur, la variétés des images spectrales obtenues en chantant les différentes voyelles est édifiante.. le diagnostic sur la bande passante d'un microphone sera impitoyable. Il offre de plus une option 3D qui tel un film permet de voire l'évolution du spectre dans le temps avec paramétrage de l'angle de fuite, en débouchant sur une image genre "manhattan" en l'an 3 000.

Il se démarque donc assez bien de l'AudioSpektor de Steinberg réservé à l'analyse pour égalisation. AudioSpektor possède en revanche un compteur de clips (où l'on souhaiterait l'option importante de distinction des clics contigus) et des peaks par fréquences originaux.

et le rab ?

Il y en a ! Pêle-mêle, tout d'abord un programme annexe, DataDAT, de sauvegarde de n'importe quel type de file sur DAT. Une option de travail en barre de mesure, dans lequel Audio-Master propose de calculer le tempo, ou vice-versa. Importation et exportation de tous les types de formats connus: AIF, AVR.. notamment de parties de l'échantillon global. Un module optionnel est dédié à la synchronisation MIDI, avec ou sans TimeCode, qui réagit à la commande de démarrage de séquence MIDI. Plus surprenante est l'option d'associer une note MIDI à chacun des évènements de la cue-list pour la déclencher par un séquenceur, ou même une commande inverse de définition d'un message MIDI envoyé au démarrage de Audio-Master. Ouf, ayant rempli mon quota de lignes, je vous laisse le soin de tirer les conclusions.

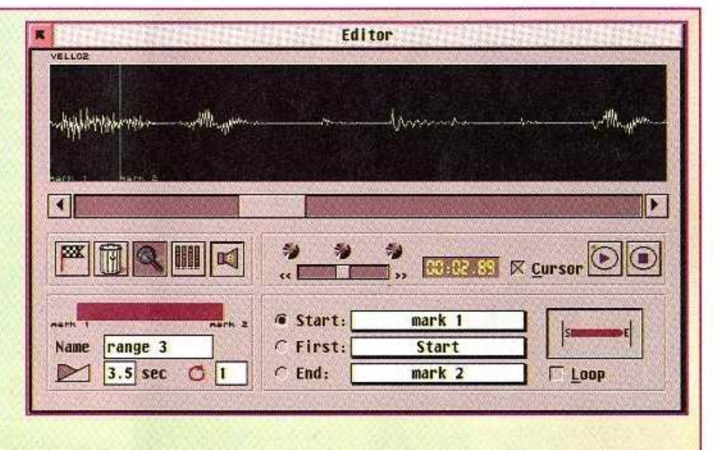
François AUBOUX

AUDIO MASTER

FALCON uniquement
prix
AUDIO MASTER: 1850 F H.T.
MIDI SYNC: 919,00 F H.T.
ANALYSEUR: 1850,00 F H.T.
EQUALISEUR: 2110,00 F H.T.
distribué par FORUM

les plus: l'équalisation, les modules
les moins: le prix

WINREC & WINCUT



Lorsque nous vous avions parlé pour la première fois de WinRec et WinCut, nous avions eu bien du mérite, car ils n'existaient qu'en version allemande, tant pour les menus que pour la doc. Grâce à Turtle Bay, les choses ont évolué (de même que le prix, dans le bon sens). Mais note doc française étant à passer au compte des profits et pertes P&T, et ma connaissance de la langue de Goethe des plus suspectes, je ne suis pas en mesure de vous faire un bilan soigné des mises à jour de ces records qualité-prix sur le marché de l'audio numérique Falcon. Je me contenterai de vous livrer toutes crues les affirmations des auteurs, qu'il n'y a ceci dit aucunes raisons de mettre en doute. Sans transition.

Pour WinRec: reconnaissance des formats AIF. Apparition d'un analyseur de Volume, d'un normaliseur, qui rattrape autant que faire se peut un niveau d'enregistrement insuffisant. Ces actions sont, et ça je l'ai vérifié, destructives, c'est à dire qu'elles modifient la file. C'est bien pratique et il suffit de faire une copie pour avoir un undo. Une fonction enregistrement automatique, comme celle de certains magnétophones analogiques, et un limiteur, qui opère lui sur les seuls débordements, permettent d'éviter les fautes graves d'enregistrement. Pratiques dans certaines situations, mais moins efficace théoriquement qu'un niveau bien réglé. Gestion des enregistrements mono, toujours bon à prendre. Reconnaissance et utilisation de Magic, avec par exemple le 'tire & lâche' (plus connu sous le nom de drag & drop), et même de Magic-Mac, ça c'est original ! Le panneau de commande s'est de plus enrichi.

WinCut: évolution significative de la play-list, nouveaux effets et reconnaissance du MIDI. Au prochain up-date, on reprend tout et on développe.

DISNEYLAND PARIS

Le journalisme musical à ST-Mag ouvre vraiment toutes les portes, même celles de DISNEYLAND Paris. Ayant entendu dire que les animateurs du pointuissime studio musical de ce temple de l'entertainment étaient intéressés par Studio-Son, nous avons réussi, en nous déguisant en petite souris, à nous glisser en même temps que T. Rodolfo (son concepteur musique, l'informaticien étant D. René) pour assister à une séance de démo de ce produit de référence de l'environnement Falcon.

Les difficultés de la diffusion, la plupart du temps en plein air, des spectacles imposent une maitrise poussée de la chaine sonore. Il est par exemple surprenant d'apprendre que les mixages ne sont pas faits sur un vulgaire DAT 2 pistes ou un trivial CD-R, comme on aurait pu s'y attendre, mais bel et bien en 8 pistes relues sur des 8 pistes Studer, pour laisser une latitude de remix lors des spectacles, et permettre ainsi de s'adapter aux circonstances. Ce n'est plus vraiment le home-studio.

Le coeur du système d'enregistrement étant constitué d'un 48 pistes digital Studer, et de deux 24 pistes analogiques du même constructeur, nous avons cherché à voir s'il y avait encore une place pour un Atari dans un tel système. Et bien oui! Il y en avait même quelques-uns, qui se trouvaient de plus être les seuls micros présents dans les lieux.

Le premier, un Mega ST 4, est l'outil informatique d'automatisation complète du mixage sur le système Amek 56 entrées. Le second est un Stacy baladeur avec sa cartouche CuBase pour naviguer entre le studio principal et le studio annexe (celui qui n'a qu'un console 32 entrées, mais est quand même synchronisable avec le principal) et accomplir quelques humbles tâches MIDI, comme piloter les échantillonneurs Akaï S-1100.

Les deux autres étaient plus surprenants, car ils sont là pour faire tourner une application que l'on ne rencontre pas partout: les Adap d'Hybrid Arts. Pour vous rafraîchir la mémoire, sachez qu'il s'agit d'un des premiers systèmes de direct to disc disponible sur le marché il y a quelques lustres. Ce n'était évidemment que du 2 pistes, mais cela offrait déjà toutes les ressources du montage audio, du genre de celles qui ne sont pas faciles à réaliser même avec un multipistes digital, mais à un prix qui a réservé cette technique à l'époque à des clients comme celui dont on vous cause et autres magnats du montage cinéma.

Je vous épargne la liste des effets, des microphones, des B.V.U. et des 2 pistes divers, mais sachez quand même que cet étonnant studio peut aussi rentabiliser ses installations en travaillant pour des clients extérieurs à des prix tout ce qu'il y a de compétitifs, compte tenu surtout du niveau de l'équipe aux commandes, et que vous pouvez très bien aller y enregistrer et y mixer votre prochain tube techno-sekouss (clip compris).

Y a-t-il une place pour des Falcons dans de tels endroits ? C'est vraissemblable, bien que la combinaison de deux ADAP et d'un 48 pistes numérique diminue l'urgence du choix. L'équipe qui connaît parfaitement le marché de l'audio-numérique aimerait qu'un véritable environnement audio continue de s'affirmer avec par exemple un excellent programme comme Zero-X, ou un Avalon 3 ailleurs que dans les cartons de Steinberg, de véritables logiciels de mastering CD, des logiciels de traitement du son qui sachent pousser le DSP dans ses derniers retranchements. On a quand même remarqué au passage que l'efficacité au montage de Studio-Son et la qualité de sa synchro pour les applications vidéo n'ont pas laissé les grandes oreilles de la petite souris indifférentes.

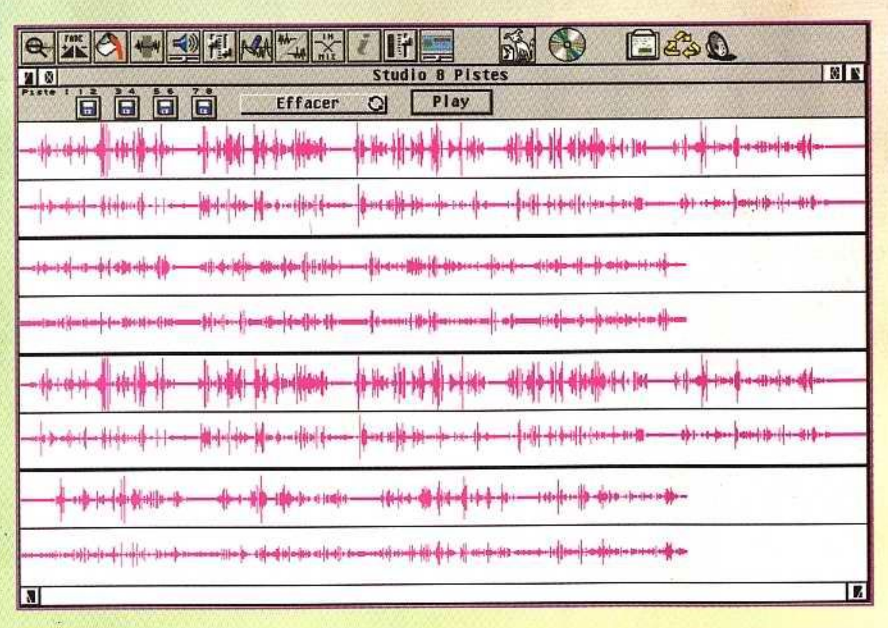
François AUBOUX

Qu'est ce donc ? 8 pistes dans Studio-Son !

Pour calmer les impatiences des consommateurs de pistes, et montrer sans doute aussi que la question est sérieusement à l'ordre du jour, Studio-Son est provisoirement doté d'un module pour lire 8 pistes en attendant de pouvoir les éditer en simultané, sans doute d'ici la rentrée. Il suffit pour cela de charger l'une après l'autre 4 paires stéréos dans les cases correspondantes après leur avoir affecté l'offset qui donnera la synchronie souhaitée.

D'autres améliorations sont les bienvenues dans le domaine des effets comme une fonction appliquer un FX qui génère un nouveau fichier dûment trituré, ou la possibilité de tester un FX sur un bloc sélectionné, et de faire donc les réglages à l'oreille. L'affichage des Vu-mètre a gagné en précision et est désormais 'scientifically correct'. Un petit accessoire hard en option génère un 1 000 à 0 dB, les intéressés apprécieront.

Le nouveau package comprend un petit rab non négligeable: deux CD d'échantillons divers issus de banques de sons réputées comme Universal Studios, NetWorks Music et autres.



LA NORME GEN. MIDI (3)

avec la participation de : Keyboards MAGAZINE

Bien configurer vos séquences

Configurer une séquence pour qu'elle soit compatible avec la norme GM n'est pas très compliqué, encore faut-il savoir comment procéder. Voici tous les secrets qui permettrons à vos oeuvres musicales d'être totalement universelles, ou de rendre compatible les nombreuses séquences circulant dans le domaine public ou sur les serveurs. Alain Mangenot

Les instruments de musiques compatibles General MIDI sont légion. Par exemple, la marque japonaise Roland commercialise plus de quarante modèles d'instruments, pianos numériques, générateurs de sons Sound Canvas, synthétiseurs, arrangeurs, pouvant jouer directement les morceaux GM. Les autres marques, Yamaha, Korg, Kawai, Goldstar, Technics, Gem, E-mu, Kurzweil, etc, incorporent une configuration compatible pouvant être sélectionnée par rapport au format propriétaire. Ceci veut dire qu'une séquence réalisée dans le mode GM pourra être jouée sans problèmes avec la grande majorité des instruments actuels, et même directement avec certains logiciels séquenceurs dédiés à ce format comme la série des Big Boss de la société Rythm'n Soft.

Les mesures de paramètrages

Pour que les instruments 'sonnent' instantanément de façon sublime, il faut introduire au début de la séquence des mesures de paramètrage. Une fois la séquence jouée, les réglages utilisés restent mémorisés dans le synthé, numéro d'instrument, volume, paramètrique, effets. Si vous envoyez une seconde séquence, ces réglages seront repris par défaut ce qui se traduira par une anarchie musicale vous conduisant à douter de l'intégrité de votre instrument. Non !, il n'est pas en panne, tout simplement mal configuré. La première solution peut consister à le réinitialiser manuellement, manoeuvre souvent délicate demandant une bonne lecture du manuel (par exemple, sur un SD-35, il faudra éteindre l'apareil, puis le réallumer en appuyant simultanément sur la touche 'Clear', puis ensuite sur 'Rec'.

Cette manoeuvre pour le moins complexe quand on ne la connait pas, peut être effectuée directement par un ensemble de paramètres que vous placerez au tout début de la séquence. Ainsi avant d'envoyer une quelconque note de musique, votre synthé sera réinitialisés et programmé automatiquement avec les bons réglages.

1:1:000(000)	Time_Sign 4/4						
1:1:000(000)	Set_Tempo 120						
1:1:000(000)	<SysEx>F0 7E 7F 09 01 F7						
1:2:002(010)	1	Program	1	1:2:042(210)	9	Program	1
1:2:003(015)	1	Volume	100	1:2:043(215)	9	Volume	100
1:2:003(015)	1	Panpot	64	1:2:043(215)	9	Panpot	64
1:2:003(015)	1	Expression	127	1:2:043(215)	9	Expression	127
1:2:004(020)	1	Reverb	40	1:2:044(220)	9	Reverb	40
1:2:004(020)	1	Chorus	0	1:2:044(220)	9	Chorus	0
1:2:007(035)	2	Program	1	1:2:048(240)	10	Volume	100
1:2:008(040)	2	Volume	100	1:2:048(240)	10	Expression	127
1:2:008(040)	2	Panpot	64	1:2:049(245)	10	Reverb	40
1:2:008(040)	2	Expression	127	1:2:049(245)	10	Chorus	0
1:2:009(045)	2	Reverb	40				
1:2:009(045)	2	Chorus	0	1:2:052(260)	11	Program	
				1:2:053(265)	11	Volume	130
1:2:012(060)	3	Program	1	1:2:053(265)	11	Panpot	64
1:2:013(070)	3	Volume	100	1:2:053(265)	11	Expression	127
1:2:013(070)	3	Panpot	64	1:2:054(270)	11	Reverb	40
1:2:013(070)	3	Expression	127	1:2:054(270)	11	Chorus	0
1:2:014(075)	3	Reverb	40				
1:2:014(075)	3	Chorus	0	1:2:057(285)	12	Program	
				1:2:058(290)	12	Volume	100
1:2:017(085)	4	Program	1	1:2:058(290)	12	Panpot	64
1:2:018(090)	4	Volume	100	1:2:058(290)	12	Expression	127
1:2:018(090)	4	Panpot	64	1:2:059(295)	12	Reverb	40
1:2:018(090)	4	Expression	127	1:2:059(295)	12	Chorus	0
1:2:019(095)	4	Reverb	40				
1:2:019(095)	4	Chorus	0	1:2:062(310)	13	Program	1
				1:2:063(315)	13	Volume	100
1:2:022(110)	5	Program	1	1:2:063(315)	13	Panpot	64
1:2:023(115)	5	Volume	100	1:2:063(315)	13	Expression	127
1:2:023(115)	5	Panpot	64	1:2:064(320)	13	Reverb	40
1:2:023(115)	5	Expression	127	1:2:064(320)	13	Chorus	0
1:2:024(120)	5	Reverb	40				
1:2:024(120)	5	Chorus	0	1:2:067(335)	14	Program	1
				1:2:068(340)	14	Volume	100
1:2:027(135)	6	Program	1	1:2:068(340)	14	Panpot	64
1:2:028(140)	6	Volume	100	1:2:068(340)	14	Expression	127
1:2:028(140)	6	Panpot	64	1:2:069(345)	14	Reverb	40
1:2:028(140)	6	Expression	127	1:2:069(345)	14	Chorus	0
1:2:029(145)	6	Reverb	40				
1:2:029(145)	6	Chorus	0	1:2:072(360)	15	Program	1
				1:2:073(365)	15	Volume	100
1:2:032(160)	7	Program	1	1:2:073(365)	15	Panpot	54
1:2:033(165)	7	Volume	100	1:2:073(365)	15	Expression	127
1:2:033(165)	7	Panpot	64	1:2:074(370)	15	Reverb	40
1:2:033(165)	7	Expression	127	1:2:074(370)	15	Chorus	0
1:2:034(170)	7	Reverb	40				
1:2:034(170)	7	Chorus	0	1:2:077(385)	16	Program	1
				1:2:078(390)	16	Volume	100
1:2:037(185)	8	Program	1	1:2:078(390)	16	Panpot	64
1:2:038(190)	8	Volume	100	1:2:078(390)	16	Expression	127
1:2:038(190)	8	Panpot	64	1:2:079(395)	16	Reverb	40
1:2:038(190)	8	Expression	127	1:2:079(395)	16	Chorus	0
1:2:039(195)	8	Reverb	40				
1:2:039(195)	8	Chorus	0				

la mesure de paramétrage

de démarrage contenant tous les autres paramètres habituellement nécessaires.

Le tableau 1 présente la totalité de la configuration que vous rentrerez à l'aide de l'écran Grid Edit (appelé aussi Microscope) d'un séquenceur Cubase, Emagic ou autre. Certains instruments, comme le JV-35 Roland, peuvent transmettre automatiquement ces mesures de paramétrages dans votre séquenceur. Vous remarquerez que tous les paramètres GM sont regroupés par canal MIDI. La colonne de gauche (1:1:048 (240) représente la position temporelle dans la mesure, ici mesure 1, temps 1, battement 048 pour une résolution de 96 battements à la noire, ou (240) dans le cas d'une résolution de 480 à la noire. Ensuite on trouve le numéro de canal, puis pour chacun des 16 canaux les paramètres GM suivants: changement de programme (c'est à dire le numéro du son dans la table GM), le volume, la position du son dans l'espace stéréophonique appelé panoramique, le réglage d'expression, la valeur de réverbération et celle de chorus. Vous pourriez bien sûr supprimer les réglages correspondant aux canaux inutilisés dans votre séquence, mais il est préférable de les garder à leur valeur de réinitialisation.

Très important, les trois premières lignes de réglages vont définir la mesure adoptée (ici une mesure à 4/4), le tempo du morceau (120 étant une base rythmique universelle), et le plus important, un message en Système Exclusif (F0...F7) qui forcera automatiquement votre synthétiseur à passer en mode General MIDI s'il possède d'autres formats comme le GS, le XG ou un autre format propriétaire.

```
  Desk  File  Edit  Structure  Functions  Options  Windows
 KEEP  CANCEL        Grid - Setup_GM,     1. 1.   0,    2. 2.152          FULL
 Gate  All      Function  Mask  SNAP  16      1. 1.   0   NO PP CT
 ----!--!---  Ins. Note         QUANT 16      1. 1.   0   PC AT PB
 START-POS     LENGTH  VAL1  VAL2 VAL3 STATUS       CHN  COMMENT
     1. 4. 81  -----      0  ---  ---  SysExUndef    1  7E,7F,09,01,F7,27,F
     1. 4.120  -----      0  ---  ---  ProgChange   16
     1. 4.123  -----      0  ---  ---  ProgChange   15
     1. 4.127  -----      0  ---  ---  ProgChange   14
     1. 4.131  -----      0  ---  ---  ProgChange   13
     1. 4.135  -----      0  ---  ---  ProgChange   12
     1. 4.139  -----      0  ---  ---  ProgChange   11
     1. 4.143  -----      0  ---  ---  ProgChange   10
     1. 4.146  -----      0  ---  ---  ProgChange    9
     1. 4.150  -----      0  ---  ---  ProgChange    8
     1. 4.154  -----      0  ---  ---  ProgChange    7
     1. 4.158  -----      0  ---  ---  ProgChange    6
     1. 4.162  -----      0  ---  ---  ProgChange    5
     1. 4.166  -----      0  ---  ---  ProgChange    4
```

L'écran Grid Edit de Cubase, avec les mesures de paramétrages prises sur un JV-35. On remarquera qu'au lieu d'être groupés par canal, les paramètres sont groupés par fonctions, ceci reste au choix de l'utilisateur.

Comment faire ?

Tout comme dans un traitement de texte, ou vous réalisez un modèle de lettre à partir duquel il n'y a plus qu'à changer la date et le nom du destinataire, puis sauvegarder sous un autre nom, vous allez réaliser un modèle de séquence en rentrant tous les réglages nécessaires avec leur valeur d'initialisation. Il suffira alors de les modifier ensuite avec une autre valeur pour que le synthé soit directement configuré au démarrage de la séquence avec les sons désirés. Ce modèle peut être mis aussi sous la forme d'un Song

Alain MANGENOT

DEMOS

dirigé par Fabien LETORT

l'après FRIED BIT III

démos étaient sorties lors de la FRIED BITS 3, la majorité des démomakers suivant l'exemple de LAZER. On ne trouvera donc au programme de ce mois-ci que des démos Falcon. L'actualité du monde ST est un peu endormie ces derniers temps, mais la période des vacances devrait donner naissance à des nouveautés notamment du côté de chez agression et, qui sait, peut-être aussi Equinox ?

LOST BLUBB

LAZER

Arrivée 1er lors de la Fried Bits 3, cette super production en aura étonné plus d'un. On s'attendait à une démo plutôt technique et LAZER nous propose un clip vidéo très original et surtout très complet. En effet cette démo fait presque 7 Mo d'effets graphiques oscillants entre le passable et le simplement sublime (ils aiment bien le contraste chez LAZER !). LAZER reste comme d'habitude assez inégal côté effet, ceci dit cette fois-ci le niveau reste très bon visuellement. Vous allez pouvoir découvrir sur votre écran le membre féminin du groupe LAZER sous tous les angles (non non c'est pas ce que vous pensez ...). Entre des effets d'explosions, de flammes, de Gouraud, la démo est très dynamique, les effets s'enchaînent bien. La musique plutôt originale pour ce type de démo est très agréable à écouter et nous change de celles de la GROTESQUE (pas déplaisantes, mais plus classiques) LAZER a enfin sorti un lapin de son chapeau avec une démo quasi parfaite, composée d'un bon design et d'effets très accrocheurs.

Bref, une bonne démo que je vous conseille de vous procurer d'urgence. Attention tout de même, elle tient sur 4 disquettes compactées!



NAMELESS

AVENA, DIGITAL CHAOS, SANITY

Un trio de choc pour une démo très technique.

SANITY est de retour avec un nouvel effet programmé par CHAOS, le come back du rotozoom mais cette fois-ci en plein écran et avec des effets de déformation sublimes. Bref CHAOS nous montre encore sa supériorité en matière de rotozoom : à apprécier et à déguster pleinement! Mais la démo ne s'arrête pas là avec une flopée d'effets plus originaux les uns que les autres. Elle commence avec un tunnel psychédélique très sympa et continue sa route toujours sur des effets de tunnels plus originaux les uns que les autres. AVENA s'en donne à coeur joie et nous en fournit près de quatre dans la même démo, et ceci sans déplaire au spectateur que nous sommes bien évidement. La démo est menée tambour battant par une musique assez speed, on assiste à de nombreux effets réalisés généralement par DIGITAL CHAOS (les rois du mapping sur ST) et AVENA (déjà célèbre pour leurs anciennes productions). En fait cette démo se constitue de très peu d'effets 3d. On y trouvera juste un monde, assez moyen au niveau de la réalisation (mais le plus laid du moment !). Du coup on comprend maintenant pourquoi cette NAMELESS en contient si peu.

Cependant cette démo reste l'une des meilleures du moment avec de nombreux superbes effets de déformations d'images. Bref, encore une réussite pour AVENA, un bémol pour DIGITAL CHAOS et une superbe routine pour SANITY. Le trio aurait atteint le top si le design de leur dernière réalisation avait été plus travaillé (surtout pour le monde 3d). Ce n'est pas le cas, dommage!

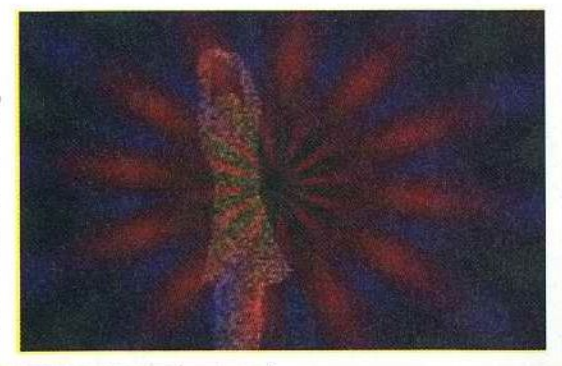
Heureusement ses autres qualités lui ont permit d'obtenir la 3ème place lors de la fried bits 3 derrière EKO (dont on attend toujours quelques snaps de leur démo pour en parler, soit dit en passant !)

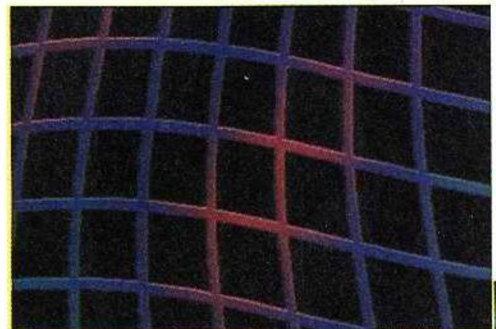
TERRORISE YOUR SOUL

INDEPENDENT (TSCC / INTER / ...)

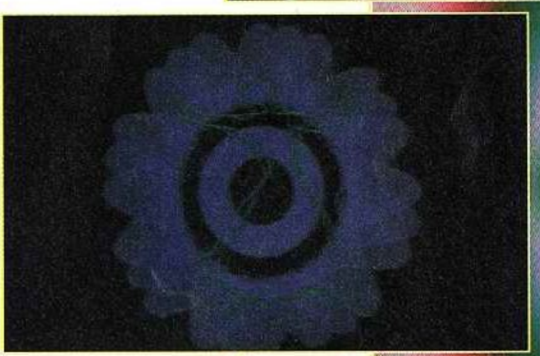
1ère place de la compétition 96 Ko de la Fried bits 3, cette superbe production vaut bien le détour. Au programme un nombre d'effets faramineux d'autant plus impressionnant qu'elle tient dans 91 Ko! Au programme un labyrinthe mappé hyper fluide, des effets de globules rouges étonnant, un RUBIK'S CUBE assez amusant, Du Gouraud avec des effets de trainée, un effet à la Tempest 2000 et j'en passe ...

Bref une démo qui mérite amplement sa 1er place de la Fried bits 3!

















DOOMINO

STAX

Généralement habitué à des réalisations plutôt banales (il faut le dire), STAX nous étonne par la présentation de leur "DOOM" pour FALCON. DOOMINO vous projettera dans le métro de STAX où il vous sera possible de rencontrer quelques marines et métros très proche de l'univers de DOOM. Le labyrinthe est très fluide et possède différents étages. On peut sans aucun doute en espérer un super jeu prochainement. (3ème place 96 ko lors de la Fried bits 3)



BURNING WATER

CHAOS ENGINE

Pire que STAX, c'est possible. CHAOS pose 3 animations à base d'effets de flammes plus splendides les unes que les autres. Cette démo vaut franchement le détour pour son originalité et sa beauté formelle. C'est totalement indescriptible, alors le mieux que vous ayez à faire est de vous précipiter dessus sans tarder. (2ème place 96ko à la Fried bits 3)



POUR FINIR

Voila, nous avons fini le tour des démos de ces deux derniers mois. Beaucoup d'autres productions sont aussi également sorties mais nous aurons l'occasion d'en parler prochainement

Si vous désirez acquérir les démos présentées ce mois-ci ainsi d'autres (annoncées le mois dernier par exemple), vous pouvez envoyez une disquette et une enveloppe timbrée à 4F40 avec votre nom et adresse à l'adresse suivante:
LIBRAIRIE DEMOS - 9, Avenue Madeleine - 92700 Colombes. Vous recevrez ainsi la liste des démos disponibles et leurs conditions d'acquisition.

Envoyez nous les vôtres à la rédaction (LA TERRE DU MILIEU, les Marmottières 74310 LES HOUCHES), nous avons hâte de les voir.

Rendez vous le mois prochain pour le compte rendu des codings party du mois et surtout pour les nouvelles démos qui s'annoncent toujours aussi nombreuses.

Fabien LETORT



MOVE POV (suite)

Le player de FLI de MOVE POV est terminé. Il tourne en 1VBL dans toutes les résolutions soit du 50 img's.

Totalement synchro avec les fichiers *.MOD audio, ce player est une petit bénédiction puisqu'il est en freeware.

Amis animateurs, à vos "difquettes"!

GdM

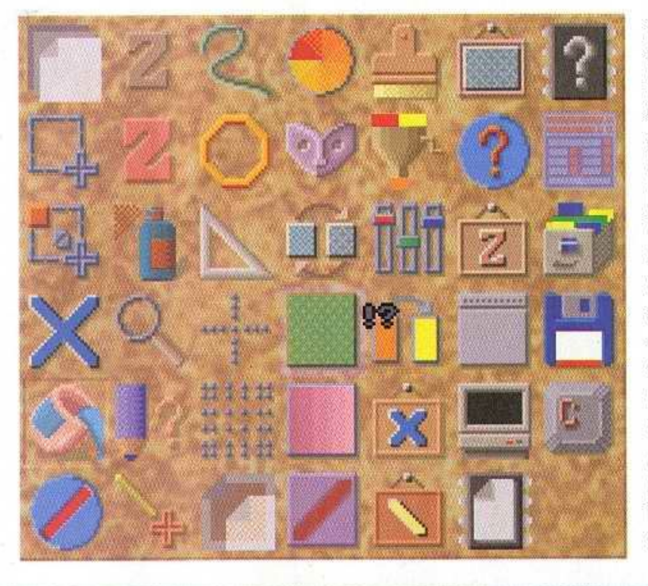
L'INFOGRAPHE

Décidément, les programmes de dessin pour FALCON originaux font des émules. Après APEX MEDIA et au moment ou RAINBOW passe dans le cahier MULTIMEDIA, voilà qu'un autre logiciel tout aussi ambitieux s'apprête à faire son entrée avant DUNE GRAPH dont nous parlions il y a peu.

Avec un nom à la LOGISOFT, on était en droit d'attendre un programme de type classique pour STF. Et bien il n'en est rien. Peut-être même qu'à sa manière il est encore plus déroutant que RAINBOW.

Son interface fait immanquablement à APEX MEDIA, notamment pour l'effet marbré, mais il n'en rien à l'intérieur.

Ca à l'air très puissant avec là aussi des fonctions inédites. Ceci dit l'heure n'est pas venue d'en faire un test puisque je ne possède pas la doc et qu'elle semble absolument indispensable pour pouvoir l'utiliser pleinement. En attendant, voici quelques images qui devraient vous mettre l'eau à la bouche.



L'INFOGRAPHE

Le programme devrait coûter 700,00 F et est édité par LEXICOR FRANCE et donc sera compatible CHILI. Un petit détail tout de même, il a été réalisé durant deux ans par des développeurs qui le destinaient à l'AMIGA et a changé en cours de route au vu de la fermeture de COMMODORE. Depuis il a pris du poids et utilise(ra) à fond le DSP. Il possède un autre atout qui est de fonctionner également en accessoire. Si vous êtes vraiment pressé, sachez que la version de démo circule déjà, mais comme je l'ai dit plus haut, sans la doc...

GdM









POV "part 17"

Voyage autour de POV en 80 lignes

Amis du ray-tracing bonjour ! c'est une des plus fantastiques machines volantes que l'homme ait inventé que je me suis proposé de représenter ce mois-ci : j'ai nommé le dirigeable.

Le volume réalisé est encore un pur produit de CSG (Constructive Solid Geometry) sous POV, technique qui a l'avantage, rapelons-le, d'offrir un rendu parfait quelque soit la distance qui sépare l'observateur de l'objet représenté tout en étant plus rapide qu'un rendu par surface triangulée.

Le dirigeable représenté est composé du ballon proprement dit auquel sont rattachés par poutrelles tridimensionelles la nacelle et les deux moteurs de propulsion à hélice.

Voyons d'abord la définition du corps du dirigeable : il est composé de deux parties semblables : le nez et l'arrière de l'appareil ; ces deux parties sont en fait deux demi-sphéres allongées dans le sens de la longueur, le facteur d'allongement de l'arrière étant le double de celui du nez. On obtient ainsi la version la plus rapide à calculer du dirigeable. Mais j'ai voulu représenter aussi les légers renflements des fuseaux gonflables du corps de l'appareil : j'ai donc applati les deux demi-sphères dans le sens de la largeur puis je les ai dupliquées seize fois en leur faisant subir une rotation autour de l'axe longitudinal de l'appareil.

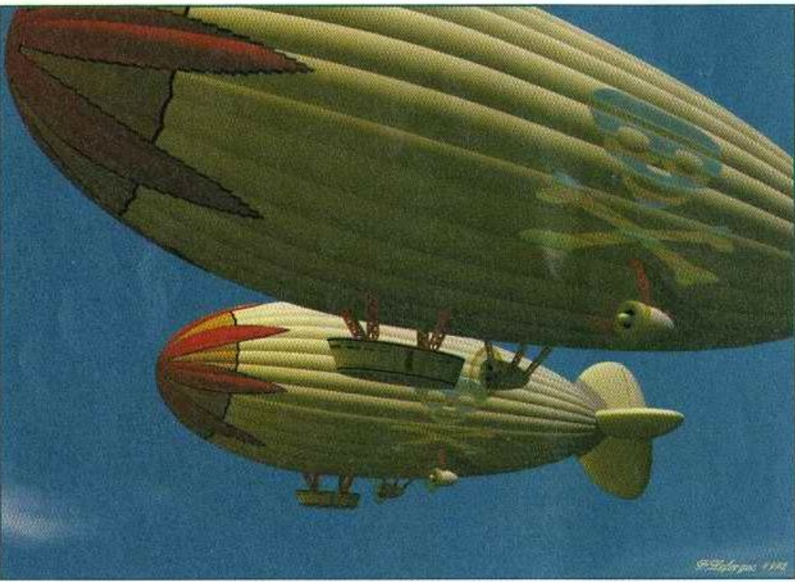
```
#declare Rayon = 10

#declare SC_Cote = 0.4

// Fuseau de l'avant du corps
#declare Av = intersection {
    sphere { <0,0,0>, Rayon }
    box  { <-Rayon,-Rayon,-Rayon>,
<0,Rayon,Rayon> }
    scale <2,1,SC_Cote>
}

// Fuseau de l'arriere du corps
#declare Ar = intersection {
    sphere { <0,0,0>, Rayon }
    box  { <0,-Rayon,-Rayon>,
<Rayon,Rayon,Rayon> }
    scale <4,1,SC_Cote>
}

/ Nez du ballon
#declare Avant =
union {
    object { Av }
    object { Av rotate x*11.25 }
    object { Av rotate x*22.50 }
    object { Av rotate x*33.75 }
    etc..
    ../..
```



La même technique a été utilisée pour obtenir les gouvernails de profondeur et de direction situés à l'arrière du ballon. La carrosserie des moteurs à hélice est obtenur par assemblage d'un tore et d'une demi-sphère allongée :

```
// Carrosserie du bloc moteur
#declare Bloc_Moteur = union {
    torus { 3, 1 rotate z*90
        texture { Metal_Gris }
    }
    difference {
        sphere { <0,0,0>, 4 }
        sphere { <0,0,0>, 3 pigment { Black } }
        box { <-4.1,-4.1,-4.1>, <0,4.1,4.1> }
        scale <3,1,1>
    }
    texture { Metal_Blanc }
}
```

Une attention particulère a été portée à la réalisation des poutrelles métalliques (voir le fichier 'tridi.inc').

Les textures utilisées illustrent différentes techniques de mapping disponibles sous POV ; le motif du nez du ballon est la simple projection sphérique d'une image dont le fond blanc a été rendu transparent, laissant apparaitre la texture principale du ballon :

```
../..
// Textures superposées
  texture { Text_Ballon }
  texture {
      pigment {
          image_map {
              gif "nez.gif"
map_type Sphere_Map
              filter 255 1.0
          }
      }
      rotate z*90
  }
  ../..
```

La tête de mort chromée est obtenue par l'utilisation de l'instruction 'material_map' qui permet d'affecter une texture à chaque couleur d'une image projetée ; ici la projection est de type cylindrique et seulement deux textures différentes sont 'mappées'. L'instruction 'once' permet d'empêcher la répétition du motif.

```
    texture {
    material_map {
        gif "embleme.gif" map_type Cylin-
der_Map once
        texture { Text_Ballon }
        texture { Silver1 }
    }
    ../..
}
```

A bientôt !

Phillipe LAFARGUE



communication

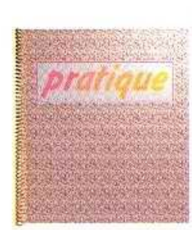
dirigé par François PLANQUE

SI, SI !

Il existe bien en fait une solution pour pouvoir se connecter sur INTERNET en mode graphique avec son ATARI (FALCON ou TT). Il m'a été donné par Marco GREPPI, rédacteur en chef et éditeur de VOCI DI CORRIDOIO, le magazine italien dédié à l'ATARI.

En installant LINUX, vous pouvez utiliser un programme nommé KIMERA (je ne suis pas sur de l'orthographe) et qui fonctionne à merveille pour consulter les sites WEB du monde dont on n'arrette pas de nous vanter les merveilles. Si LINUX râme un peu, cela ne gène en rien KIMERA puisque la visualisation d'un site WEB n'est pas de toutes façon d'une vitesse exemplaire.

GdM



listes de diffusion : la discussion par E-MAIL

Si vous cherchez des gens s'intéressant, comme vous, à la culture du bonsaï, à l'invasion extraterrestre, à l'extinction de l'humanité ou encore à l'Atari 800 XL... vous risquez de chercher longtemps... à moins que vous ne cherchiez sur Internet. En fait, il n'y a même pas à chercher, il existe des 'listes de diffusion' regroupant déjà tous les passionnés d'un sujet donné. Il ne tient qu'à vous de vous joindre à eux...

COMMENT CA MARCHE ?

Les 'mailing-lists' (en anglais) sont basés sur l'e-mail. La différence, c'est qu'au lieu d'envoyer vos messages à un seul correspondant, vous les envoyez à un ordinateur qui s'occupe de les redistribuer à tous les abonnés de la liste. L'ordinateur gère la liste des abonnés – d'une dizaine à plusieurs milliers – et une fois inscrit, vous n'avez rien à faire, vous recevrez automatiquement des messages des quatre coins du monde et vous pourrez envoyer un messages aux autres tout aussi simplement.

Parmi les messages circulant dans ces listes de diffusion, on trouve des points de vue personnels, des appels à l'aide et des réponses avisées. Mais certains abonnés se feront également un devoir d'envoyer à la liste tout communiqué de presse tombant entre leurs mains et en rapport avec le sujet... bien avant que vous n'auriez eu connaissance de ces informations par voie traditionnelle. Ces listes de diffusion constituent donc un moyen d'information très pointu et néanmoins facilement accessible à tous...

Tout ce dont vous avez besoin, c'est d'un accès à l'e-mail. Et l'accès à l'e-mail, vous l'avez même sur le 3615 STMAG: il suffit de taper *ECR puis l'adresse Internet du destinataire. Donc si vous ne participez pas, c'est vraiment que vous aimez l'isolement!

COMMENT S'INSCRIRE?

Pour vous inscrire à la liste qui vous intéresse, envoyez à l'ordinateur qui gère cette liste, un message contenant une ligne du type:

subscribe liste nom prénom

ou 'liste' est le nom (ou l'adresse) de liste, et ou 'nom' et 'prénom' sont... vos nom et prénom! (Qui l'eût cru?).

Pour chaque liste de diffusion, il y a donc deux adresses e-mail significatives: une adresse de liste et une adresse administrative. Dans les exemples que vous trouverez sur cette page, la première est l'adresse administrative: l'adresse à laquelle vous devez envoyer le message 'subscribe' (voir plus haut) et toute autre commande de gestion. Les messages envoyés à cette adresse sont interprétés par l'ordinateur qui gère la liste mais pas aux autres abonnés. En effet, votre demande d'inscription ne les intéresse pas directement!

La deuxième adresse est l'adresse de la liste: une fois que vous vous êtes inscrits, tous les messages que vous envoyez à cette liste sont diffusés automatiquement auprès de tous les abonnés de la liste. Notez que dans certains cas, il existe un modérateur qui contrôle le contenu des messages avant de valider leur diffusion, mais ce n'est pas obligatoire... surtout quand une liste reçoit plus de 200 messages par jour (rassurez-vous, c'est quand même rare!) et que le responsable n'a pas le temps de tout lire. En tout cas: N'ENVOYEZ PAS VOTRE REQUETE D'INSCRIPTION A CETTE ADRESSE, elle est réservée aux messages publics.

Un exemple: vous vous appelez Johnny POUEP et vous aimez rigoler; vous voulez donc vous inscrire à la liste de diffusion 'Giggles' qui reçoit des blagues et anecdotes en tous genres. Vous envoyez le message suivant:

subscribe GIGGLES@VTVM1.CC.VT.EDU POUEP Johnny

à l'adresse administrative correspondante: **LISTSERV@VTVM1.CC.VT.EDU**

Vous recevrez en retour un 'mode d'emploi' de la liste et les premiers messages. Tous les jours vous recevrez des messages supplémentaires. Attention donc, à ne pas vous inscrire à trop de listes trop vite; vous risqueriez d'être littéralement noyé par le courrier reçu.

Pour donner votre anecdote personnelle, envoyez la à l'adresse de la liste: **GIGGLES@VTVM1.CC.VT.EDU**

Le jour où la liste ne vous intéresse plus, envoyez le message suivant:

signoff GIGGLES@VTVM1.CC.VT.EDU

à l'adresse administrative: **LISTSERV@VTVM1.CC.VT.EDU**

LA LISTE DES LISTES

Pour obtenir la liste complète des listes de diffusion qui vous permettra de trouver celles qui répondront à vos questions les plus brûlantes (sisi elles peuvent le faire!), envoyez un message contenant le texte:
send interest-groups
à l'adresse mail-server@sri-com.

CONCLUSION

Les listes de diffusions offrent donc un moyen simple et efficace de faire venir à vous, l'information qui vous intéresse sans avoir à parcourir le net pendant des heures. De plus, elles vous permettent d'échanger vos points de vue avec d'autres personnes – souvent très calées sur le sujet. Bref, encore une fonction d'Internet méconnue dont vous avez beaucoup à gagner... A vous maintenant de savoir en profiter!

François PLANQUE
fplanque@pressimage.fr
http://www.univ-compiegne.fr/~planque/fplanque.htm

quelques exemples de listes de diffusion

AIDS-REQUEST@CS.UCLA.EDU
AIDS@CS.ULA.EDU
Discussions sur la recherche dans le domaine du sida.

LISTSERV@JHUVM.HCF.JHU.EDU
AMNESTY@VMS.CIS.PITT.EDU
Bulletin mensuel d'Amnesty International

LISTSERV@GITVM1.GATECH.EDU
ASTRO@GITVM1.GATECH.EDU
Discussions sur l'astronomie

rvach@jax.jaxnet.com
ATP Tour Weekly Electronic Newsletter
Classemment ATP officiel des joueurs, tournois en cours (Lecture uniquement)

CUBE-LOVERS-REQUEST@AI.AI.MIT.EDU
CUBE-LOVERS@AI.AI.MIT.EDU
Pour les fans du Rubik's Cube!

MAJORDOMO@CYBERWERKS.COM
CWD-L
Les news du Cyberspace par Brock N. Meeks, vieux routier de l'Internet. (Lecture uniquement)

ENO-L-REQUEST@UDLAPVMS.PUE.UDLAP.MX
ENO-L@UDLAPVMS.PUE.UDLAP.MX
Pour les fans de Brian Eno.

FLIGHT-SIM@-REQUESTGROVE.IUP.EDU
FLIGHT-SIM@GROVE.IUP.EDU
A propos du jeu "Flight Simulator"...

LISTPROC@CERN.ORG
FROGNET
Revue de presse de Radio France International. (envoyer SUB FROGNET Nom Prénom)

LISTSERV@BROWNVM.BROWN.EDU
GAMES-L@BROWNVM.BROWN.EDU
Discussions sur les jeux vidéo de tous genres.

LISTSERV@VTVM1.CC.VT.EDU
GIGGLES@VTVM1.CC.VT.EDU
Blagues et anecdotes en tous genres... dans la limite de la netiquette.

INFO-ATARI16-REQUEST@NAUCSE.CSE.NAU.EDU
INFO-ATARI16@NAUCSE.CSE.NAU.EDU
Devinnez?

LISTSERV@VM.MARIST.EDU
INFO-ATARI16@VM.MARIST.EDU
C'est pareil que la précédente, mais c'est différent!

INFO-C-REQUEST@RESEARCH.ATT.COM
INFO-C@RESEARCH.ATT.COM
Discussions sur le langage C.

LISTSERV@UKANAIX.CC.UKANS.EDU
KARATE@UKANAIX.CC.UKANS.EDU
Discussions sur le Karaté.

LISTSERV@LE.AC.UK
STARTREK@LE.AC.UK
Pour les fans de "Star Trek".

MAJORDOMO@NETCOM.COM
QUANTA-ASCII@NETCOM.COM
Informations techniques sur la science fiction

MAILBASE@MAILBASE.AC.UK
WEB-SUPPORT@MAILBASE.AC.UK
Discussions sur le standard HTML et le World Wide Web...



>@INTER#NET ?< vos questions, nos réponses

Vous êtes des milliards (en tout cas, c'est l'impression que nous avons :) à nous poser des questions tous les mois sur tel ou tel point concernant Internet et dont la réponse demeurait désespérément absente de nos colonnes. Eh bien, nous allons aujourd'hui tenter de combler ces vides et répondre à vos attentes... ainsi qu'à vos questions, bien sûr!

Q: J'ai pas tout suivi depuis le début... et je me demande en quoi Internet intéresse l'utilisateur d'ordinateur ATARI que je suis!?

R: Vous avez plusieurs bonnes raisons de vous intéresser à Internet. D'une part Internet vous apporte de l'information – beaucoup d'informations – sur des sujets très variés: de la politique au jardinage et de la musique à la philosophie en passant bien sûr par des nouvelles du monde ATARI provenant des quatre coins de la planète. D'autre part, Internet vous donne accès (principalement grâce à ftp) à des giga-octets de données provenant elles aussi du monde entier: images, sons... et bien évidemment des milliers de domaines publics pour ATARI. Finalement, l'e-mail vous permet de correspondre avec des gens du monde entier à moindre frais... pourquoi ne pas faire des suggestions directement aux auteurs des logiciels (allemands, anglais, américains...) que vous utilisez?

Par ailleurs, Internet intéresse aussi l'utilisateur d'ATARI dans la mesure où son ATARI lui permet de se connecter à Internet. Pensez donc aux gens qui voudraient se connecter mais qui n'ont pas d'ordinateur...

Q: Pouvez-vous récapituler quelles sont les logiciels nécessaires pour se connecter à Internet?

R: Vous avez trois possibilités. 1: vous vous contentez de peu (e-mail par exemple) et vous vous connectez avec votre Minitel (3615 ST MAG par exemple) et aucun logiciel n'est nécessaire. 2: vous en voulez un peu plus et vous vous connectez avec un modem et un émulateur de terminal comme Connect (peu de prestataires de connexion proposent ce service). Reportez vous à STMag n°92. 3: vous voulez le maximum – et en particulier transférer de gros volumes de fichiers – Dans ce cas, vous devez utiliser un logiciel spécifique: KA9Q-NOS. Reportez vous à STMag n°95. Si vous avez installé MiNT, il existe un pacquage du nom de MiNT-Net, plus performant que KA9Q-NOS... mais encore plus compliqué à mettre en oeuvre.

Q: Vous avez évoqué récemment des formules d'accès à Internet qui cassent les prix offertes par Pressimage. Quand allez-vous enfin nous en dire plus?

R: Effectivement, l'abonnement chez Pressimage démarre à 79 Francs TTC par mois (pour 10 heures de connexion gratuites) ce qui est le prix le moins cher du marché. Si nous ne vous en avons pas reparlé, c'est que pour une raison inconnue il n'a pas été possible de faire fonctionner KA9Q-NOS sur le serveur PPP de Pressimage et cela malgré nos tentatives répétées en collaboration avec Pressimage Télématique. (Si vous y arrivez, faites le nous savoir, vous deviendrez héros Internet du mois!) D'une manière générale, sachez que vous devez reconfigurer KA9Q-NOS différemment pour chaque prestataire de service. Donc, si vous avez une config qui marche pour un prestataire donné, vous avez sans doute intérêt à l'exploiter! (Une configuration pour World-Net est fournie dans STMag n°95 – Si vous en avez d'autres, nous sommes intéressés!)

Q: Où est-ce que je peux parler d'Internet avec d'autres utilisateurs d'ATARI?

R: Bien que ce ne soit pas son objectif premier, il semble que la rubrique *RTC du 3615 STMag soit devenue un lieu de discussion sur tout ce que l'on peut faire avec un modem... au sens large. A visiter donc... Pour les plus paresseux (ne le prenez pas mal :), retrouvez l'essentiel, tous les mois chez votre marchand de journaux... dans ST Mag bienzûre!

Q: Ou est-ce que je peux trouver des bonnes adresses Internet?

R: La réponse est identique à la précédente, mais j'ajouterai que de plus, depuis le n°92, il ne se passe pas un ST Mag sans qu'il n'y ait de bonnes adresses Internet à l'intérieur. Par ailleurs, si ça ne vous suffisait pas, ST Mag n°96 vous présentait un livre rassemblant des milliers d'adresses...

Q: Dans les autres journaux, quand on parle d'Internet, on montre toujours des écrans graphiques avec des liens hypertexte, pourquoi pas vous? Parce que ça à l'air sympa en plus...

R: Juste au dessus, j'ai dit que l'essentiel était dans ST Mag, alors je voudrais bien que vous m'expliquiez ce que vous avez été voir dans les autres journaux :) Bon, OK, vous avez le droit et on va même vous répondre: alors voilà: il y a deux choses: d'une part, beaucoup de journaux font joyeusement l'amalgame entre Internet et le World-Wide-Web (WWW) au point de ne pas savoir que ledit WWW n'est en fait qu'une petite partie des services offerts par Internet (bande d'affreux ignares!) D'autre part, il faut savoir que le World-Wide-Web est probablement le service le plus convivial disponible sur Internet. En particulier il mélange texte, images, sons, animations et fichiers binaires. Bref, le Web c'est l'Internet version multimédia, c'est beau et c'est photogénique... ça fait donc une raison de plus pour ne montrer que ça dans son magazine.

Pourquoi ne montrons nous pas le Web dans ST Mag? Non, ce n'est pas parce que nous on sait qu'il n'y a pas que ça dans Internet, mais tout simplement parce que KA9Q-NOS, le logiciel de connexion Internet pour ATARI ne permet pas d'utiliser le World-Wide-Web! Nous l'avouons, on aimerait bien! Mais rassurez-vous, rassurons-nous, l'auteur de KA9Q-NOS version ST nous a dit (par e-mail évidemment) qu'il travaillait actuellement d'arrache-pied sur une version 'web' de KA9Q-NOS! Youpi!!

Q: Qu'est-ce que le World-Wide-Web? (Soyez clairs, je vous en prie!)

R: Comme expliqué ci-dessus, le World-Wide-Web, c'est l'interface multimédia et hypertexte – en un mot: hypermédia – de l'Internet. Malheureusement, elle n'est pas encore disponible sur ATARI. Comme nous ne sommes pas sûr d'avoir été tout à fait clair, nous vous mettons une petite photo d'un écran 'Web' tel qu'on peut le voir par exemple sur une station de travail X-Window (UNIX).

Q: Ca me semble un peu compliqué à configurer votre logiciel... n'y a-t-il pas un moyen plus simple d'accéder à Internet?

R: Nous avons déjà évoqué la solution du Minitel... mais c'est vrai qu'on a vu plus convivial. Le maximum de convivialité pour le minimum d'effort, vous l'obtiendrez sans doute en vous rendant dans un de ces lieux aussi étranges que nouveaux: les cyber-cafés. Ce sont des cafés dans lesquels on trouve également des ordinateurs reliés à Internet. Il vous en coûtera environ 30 Francs la demi-heure – service (et assistance) compris!

Voici quelques adresses:

Café Orbital
4, rue du Quatre-Septembre, 75002 Paris
Tél. (1) 40.20.05.14

Sublimez votre Falcon

APEX MEDIA

La nouvelle référence graphique

Logiciel d'infographie professionnel de nouvelle génération, Apex Media est à la fois un outil de création graphique, un studio d'animation et un puissant générateur de morphings. Apex Media sublime votre art et laisse libre court à votre imagination, pas à l'ordinateur !



Des outils de dessin professionnels
- Remplissage en dégradé
- Dégradés par interpolation
- Fonctions de retouche d'images
- Filtres et masques
- Manipulation de blocs en temps réel y compris rotations et projections 3D

Tout pour l'animation 2D
- Compression/décompression en temps réel
- Jusqu'à 4000 images avec 14 Mo
- Fonction AMR
- Jog-Shutle
- compatible FLI/FLC/FLH/FLX

Des Morphings hyper-rapides
- Utilisation du DSP
- Visualisation en temps réel des déformations vectorielles

Une interface utilisateur ergonomique
- Tous les outils sont utilisables en mode Zoom
- Zooms instantanés jusqu'à 8 fois
- Palette accessible en permanence
- Nombreux raccourcis clavier



• NOUVEAUTÉS • NOUVEAUTÉS • NOUVEAUTÉS • NOUVEAUTÉS • NOUVEAUTÉS •

NEON GRAPHIX 3D

Neon Graphix, c'est le nouvel environnement professionnel en matière d'applications graphiques 3D. Entrez par la grande porte dans l'univers de l'image de synthèse 3D, avec l'un des plus puissants outils de modélisation, rendering, raytracing et animation 3D jamais créés sur micro-ordinateur. *Fonctionne sur Falcon030 uniquement.*

SCREEN BLASTER III

Atteignez les résolutions vidéo max. sur votre moniteur avec votre Falcon030 ! A l'aide du nouveau VMG, créez simplement des résolutions toujours plus élevées.

SCREEN BLASTER III INSIDE

Pour les amoureux du tout-intégré, ScreenBlaster existe aussi en version interne. L'installation ne nécessite que quatre soudures, toutes sur la face supérieure de la carte Falcon. La solution idéale pour les Towers...

ULTIMATE VIRUS KILLER

"UVK" est l'arme idéale pour lutter contre toutes les formes de virus informatiques susceptibles d'attaquer vos disquettes, vos fichiers ou vos disques durs. Lancez régulièrement UVK pour détecter et détruire les virus, désinfecter vos disques et programmes, régénérer vos disquettes de jeux, protéger vos données...
Fonctionne sur les ordinateurs Atari, du ST au Falcon030.

OVERLAY 2

Logiciel de présentation multimédia, disposant de nombreuses fonctions d'animation, de titrage vidéo, de synchronisation sonore et d'effets de transition. Utilisé avec un Genlock, il transforme l'ordinateur en un banc de titrage vidéo surpuissant. Overlay 2 intègre les modules FLI et Hypermedia, pour des présentations interactives.
Fonctionne sur tous les Atari, du ST au Falcon030.

CompoScan France édite également : Moon Speeder, SpeedoGDOS 5, Trackom, FDrum, Musicom 2, Locate It (français-allemand), CD Skyline, etc. Et très prochainement : nouveaux modules Locate It, nouveaux CD, That's Write IV, Arabesk 2, Componium, ...

CompoScan France : tél. (1) 47 35 89 66 - fax (1) 47 35 69 76



Café électronique de Paris
124, rue Vieille-du-Temple, 75003 Paris
Tél. (1) 42.74.42.16

Internet Couleur Café
34, cours Saleya, 06300 Nice
Tél. (16) 93.92.34.34

Cyb. Estami. Net
41, rue Jobin, 13003 Marseille
Tél. (16) 91.11.42.43

Il y a aussi l'Espace Sega qui n'est pas un café mais une salle d'arcades, avec son coin Internet: 5, boulevard des Italiens – Paris...

Q: Un ATARI 1040 STF est-il suffisamment puissant pour se connecter à Internet?

R: Tout à fait! Le problème ne provient pas du matériel, mais plutôt du logiciel. A ce jour, quel que soit le modèle de votre ATARI, ce qui le limite, ce n'est pas sa puissance mais les logiciels disponibles. On nous promet des logiciels plus complets, plus puissants et surtout plus conviviaux (World-Wide-Web) pour bientôt du côté de l'Angleterre... Mais si vous voulez vous atteler à la tâche, n'hésitez pas :)

Q: Un modem 28.800 bauds est-il vraiment nécessaire?

R: Tout d'abord, rappelons qu'il est souvent faux et généralement archi-faux de s'exprimer en bauds et qu'il vaut mieux s'exprimer en bps (bits par seconde)! Un modem 14.400 bps (V32bis) du commerce fonctionne en fait à 2400 bauds – chaque baud transportant 6 bits d'un coup! Ceci pour des raisons techniques et bien sûr économiques!

Bref, assez de divagations techniques. Sachez que si vous vous connectez durant les heures de pointe (fin d'après midi & soirée) vous avez de toute façon peu de chances d'atteindre un débit de 14.400 bps donc a fortiori pas 28.800 bps non plus. Dans ce cas, si vous avez déjà un modem 9.600 bps ou 14.400 bps il n'est pas nécessaire d'en changer.

Par contre si vous n'avez pas encore de modem ou si vous désirez une vitesse maximale (possible seulement tôt le matin) vous devriez probablement acheter un modem 28.800 bps. On en trouve aujourd'hui à moins de 2000 Francs.

Q: J'ai un modem 14.400 bauds... oups pardon... 14,4 kbps et je voudrais savoir pourquoi je n'atteint jamais le débit effectif de 14.400 bps lorsque je fais ftp alors que je n'en suis pas loin lorsque je télécharge avec ZModem sur un BBS.

R: Le débit théorique d'un modem 14.400 bps est de 1.440 octets par seconde (en effet, pour des raisons techniques il faut 10 bits pour coder un octet transmis par modem!). Cette valeur peut être supérieure si le modem effectue une compression en ligne lors de la transmission – et c'est généralement le cas. Ainsi, sur un BBS avec ZModem, on atteint typiquement 1.600 octets par seconde sur un fichier binaire.

Avec ftp, les choses sont plus compliquées. Pour commencer, les paquets reçus par ftp sont encapsulés plusieurs fois (par TCP, par IP puis par PPP... voir STMag N°94) ce qui mange un peu de bande passante (capacité de transmission) à chaque fois. Ensuite arrive le vrai problème: entre vous et le serveur ftp, il n'y a pas QUE votre ligne téléphonique, comme c'est le cas avec un BBS. Il y a également les liaisons qui forment l'Internet. Ces liaisons sont très rapides (256 kbps, 512 kbps, 1 giga-bps, 2 giga-bps, et parfois plus...) mais elles sont partagées par des centaines d'utilisateurs simultanément! C'est ainsi qu'aux heures de pointe, on se retrouve couramment avec un débit de 300 octets par seconde en ftp!!!

Conclusion, connectez-vous tôt le matin...

François PLANQUE

fplanque@pressimage.fr
http://www.univ-compiegne.fr/~planque/fplanque.htm



GASTON

Souvenez-vous de l'arrivée du Falcon, il y a de cela deux bonnes années maintenant. On ne parlait alors que des applications multimédias que pourrait avoir cet ordinateur avec son DSP incorporé. En particulier, on évoquait l'idée d'utiliser le DSP, interfacé avec un peu de HARD pour réaliser un modem à faible coût, ou pour transformer le Falcon en répondeur. Une société avait même présenté BLACK MAIL, un prototype de répondeur lors de la dernière ATARI MESSE à DUSSELDORF. Et depuis, rien, le vide...

Aujourd'hui avec GASTON, c'est PARX, une société française qui, pour 940 F, comble enfin ce vide. Mais pourquoi si tard ? Vraisemblablement entre autres à cause du monopole de France Telecom. Sous un prétexte de sécurité des lignes téléphoniques, tout matériel téléphonique vendu en France pour usage sur le réseau téléphonique français doit bénéficier d'un agrément France Télécom. En fait, ce n'est qu'un mensonge éhonté qui permet à France Telecom d'être quasiment le seul fournisseur de matériel téléphonique en France et, en l'absence de concurrence, de continuer à vendre très cher ses équipements et de gagner ainsi un maximum d'argent. Ce monopole abusif, qui fait de la France un des pays ou monde ou la téléphonie est la plus coûteuse, est d'ailleurs actuellement étudié par les commissions de concurrence du conseil de l'Europe et tous les spécialistes s'accordent à dire que l'agrément France Télécom n'a plus longtemps à vivre. Mais beaucoup de société évitent le marché français à cause de cet obstacle.

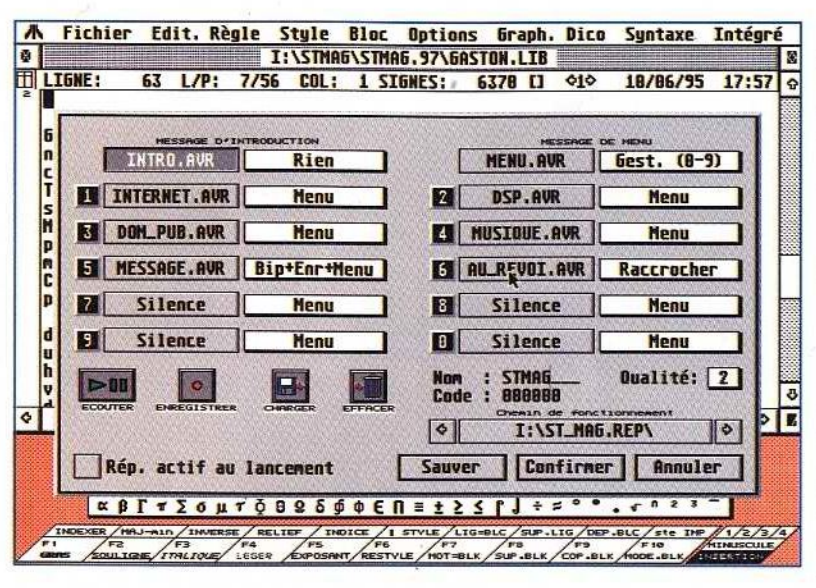
Si le matériel réalisé par la société PARX n'est pas agréé par France Télécom (ce qui signifie que vous n'êtes pas sensé l'utiliser sur le réseau téléphonique Français), il est cependant réalisé avec beaucoup de soins et ne présente aucun danger, ni pour l'utilisateur, ni pour l'ordinateur.

L'installation de la partie matérielle de GASTON est très simple. Il vous suffit de relier le boîtier d'une part à une prise téléphonique et d'autre part aux prises micro, casque et au connecteur DSP du FALCON.

L'installation du logiciel est elle aussi évidente, il suffit de copier le programme DRV-TEL.PRG dans le dossier AUTO du disque dur (indispensable) et l'accessoire, son fichier ressource et son fichier de configuration à la racine de la partition C. Un petit reboot est tout est en place. Ou presque. Car il reste encore à constituer son répondeur, en fonction des 3 modes de fonctionnement de GASTON:

en répondeur simple. Lorsqu'un correspondant appelle, GASTON délivre le message préalablement enregistré par vos soins, puis raccroche automatiquement.

en répondeur enregistreur. GASTON permet alors à votre interlocuteur de laisser lui-même un message, qui est automatiquement enregistré sur le disque dur. Il est alors possible de le consulter à son retour, ou à distance depuis n'importe quel poste téléphonique à fréquence vocale, en tapant sur le combiné d'appel son code confidentiel.



Enfin, et c'est le mode le plus intéressant, en serveur vocal. Dans ce mode, le répondeur possède un fonctionnement interactif. Au décrochage, GASTON énonce un premier message, puis il attend l'appui d'un chiffre sur le clavier de l'appelant, et, en fonction de ce chiffre, il délivre un autre message. Il peut même éventuellement permettre l'enregistrement d'une réponse vocale à ce message. Les messages ainsi enregistrés sont alors classés en fonction des choix des correspondants, et on dispose en plus de statistiques sur les choix effectués.

On voit tout de suite les multiples usages que peut permettre GASTON. Nous, chez ST magazine, nous pourrions par exemple créer notre kiosque téléphonique interactif. Cela donnerait à peu près ceci "Bonjour, vous êtes bien sur le serveur vocal de STMAGAZINE. Tapez 1 pour avoir les aventures interactives de François Planque sur Internet, 2 pour connaître les derniers développements DSP de Mathias AGOPIAN, 3 pour avoir la liste des nouveaux domaines publics découverts par J.J. ARDOINO, 4 pour écouter les oeuvres musicales complètes de François AUBOUX, réalisées entièrement sous CUBASE, 5 pour laisser un message à notre rédaction et enfin 6 pour nous quitter".

Le programme travaille en direct to disk. Les messages sont donc enregistrés sur le disque dur et leur durée maximale dépend uniquement de l'espace disponible sur ce disque. Il est fort heureusement possible d'enregistrer un message pour indiquer à votre correspondant qu'il ne peut plus laisser de message, le disque étant plein. Pour éviter d'utiliser trop de place sur le disque, il est possible de régler la qualité d'enregistrement des messages (8 ou 16 Khz, 8 ou 16 bits). Il n'est d'ailleurs pas utile de sélectionner une qualité élevée, les communications téléphoniques n'ayant pas un son d'excellente qualité.

Une fois les divers messages du répondeur constitué, la plus grosse difficulté réside dans le réglage des gains du Falcon. Un régalge trop faible et les appuis sur les touches ne sont pas pris en compte. Un réglage trop elevé et GASTON détecte des appuis qui n'existent pas réellement.

Comme GASTON travaille avec des messages au format AVR, il est tout à fait possible de réaliser (ou de retravailler) les messages avec d'autres logiciels exploitant ce format. Je me suis ainsi fait un message avec une voix de robot grâce à C2D et son effet Cyborg, et un autre message musical avec FADE IN et FADE OUT grâce à STUDIO SON. Mais ce n'est qu'un exemple, les seules limitations étant la place disponible sur votre disque dur et votre imagination.

GASTON est un excellent produit fort stable, malgré de petits problèmes d'enregistrement en direct to disk en haute qualité sur des disques durs trop lents ou trop fragmentés. Son seul véritable inconvénient, par rapport à un répondeur classique, est qu'il nécessite de maintenir l'ordinateur allumé en permanence. On regrettera également l'impossibilité de réaliser des arborescences vocales complexes, avec des choix multiples. Mais GASTON est un produit jeune, et de telles évolutions sont certainement prévues pour les versions futures.

Le prix de 940 F peut également sembler un peu cher, mais comparé au prix d'un système équivalent, et par rapport aux services qu'il peut rendre, il s'agit en fait d'un prix fort raisonnable.

GASTON
940,00 F,
FALCON uniquement
Disponible chez
PARX, 9 rue du Pin Doré, 53000 Laval
ou chez tout les bons revendeurs.

Marc ABRAMSON



nouvelles d'Allemagne

Magic, le système multitâche dont nous vous avons parlé dans le numéro 94, est désormais disponible en allemagne dans une version 3.0 Les modifications principales semblent concerner l'aspect visuel, puisque magic gèrent maintenant les icônes couleurs et les reliefs sur tous les modèles d'ATARI.

MAGIC devrait être disponible en version française chez Application Système Paris durant le mois de juillet . Il sera vendu seul ou avec EASE, un bureau alternatif très sympathique (test prochain numéro)

En Allemagne toujours, on annonce également chez ROM SOFTWARE deux cartes pour MAGIC MAC: pour 198 DM (700F) la carte HERMES permet d'avoir sur le MAC un port imprimante, un port série et une souris 2 boutons le tout fonctionnant en émulation ATARI sur MAC. Pour 298 DM (1050 F), la carte HERMES PRO offre en plus au mac un port MIDI et un port ROM. Nous ne savons pas (encore) si des programmes comme Cubase fonctionneront sur MAC avec cette carte et MAGIC MAC.

Marc ABRAMSON



CD TOOLS

Si bon nombre d'entre-vous ont pu apprécier la qualité de SCSI-TOOLS en tant que boîte à outils pour disques durs que ce soit SCSI ou IDE. Voici un autre logiciel de la gamme permettant la gestion des lecteurs de CDROM au format SCSI et IDE (certains modèles).

NORMES ET FORMATS...

A l'insu des partitions de tout disque dur comportant une organisation interne de pistes et secteurs bien précises qui sont déterminée lors du formatage, le lecteur de CDROM se doit d'accepter plusieurs types de disques CD aux formats différents, imposés par le marché. Ainsi qui d'entre vous n'a jamais entendu parlé de norme XA, ISO9660, ou bien encore HIGH-SIERRA. En deux mots, un bon utilitaire de gestion de CDROM se doit d'accepter et de gérer le plus de formats et de normes possibles. Ainsi le standard le plus répandu est la norme ISO 9660 pour les données. Vient ensuite le HIGH-SIÉRRA, puis le XA, le PHOTO-CD, CDI, etc

Il faut cependant retenir que plus votre lecteur de CDROM acceptera de normes, plus vous serez en mesure d'exploiter différents types de supports CDROM, pourvu que les programmes sachent les gérer... Pour ne pas oublier le principal, la norme CD AUDIO est fait bien entendu partie de la liste. Actuellement parmi les lecteurs le plus performants, on trouve le MITSUMI FX400, répondant aux normes: ENHANCED IDE, CDI, CD vidéo, PHOTO CD, MPC COMPLIANT.

CDTOOLS & METADOS

Apparu il y a quelques années sur ATARI, METADOS a su s'imposer comme LE DRIVER de lecteurs de CDROM sur ATARI. Hard & Soft, les concepteurs de CDTOOLS, se sont inspirés de la logique de base de METADOS pour en faire une nouvelle version encore plus performante et surtout compatible avec les lecteurs de nouvelle génération (quadruple vitesse) en assurant désormais la compatibilité avec la norme IDE venant du monde PC, que l'on retrouve sur le FALCON 030 et le CLAB MKII. La gestion de la norme IDE a permis alors l'acquisition de lecteurs de CDROM performants à très bas prix (1500 f), par rapport aux lecteurs SCSI (2500 f). Cette nouvelle mouture de METADOS remaniée et crée lors de l'installation de CDTOOLS permet donc la gestion des lecteurs CDAR 504 d'ATARI via le port ACSI, ainsi que les lecteurs SCSI et certains lecteurs à la norme ENHANCED IDE comme les MITSUMI FX400. CDTOOLS fonctionnent également sous 'MultiTOS'(MINT).

CD-Tool: Geräteliste

ACSI 0 1 2 3 4 5 6 7
SCSI 0 1 2 3 4 5 6 7
IDE 0 1 Alle Keine
SCSI-Arbitrierung auf Gerät: 0
HELP Abbruch OK

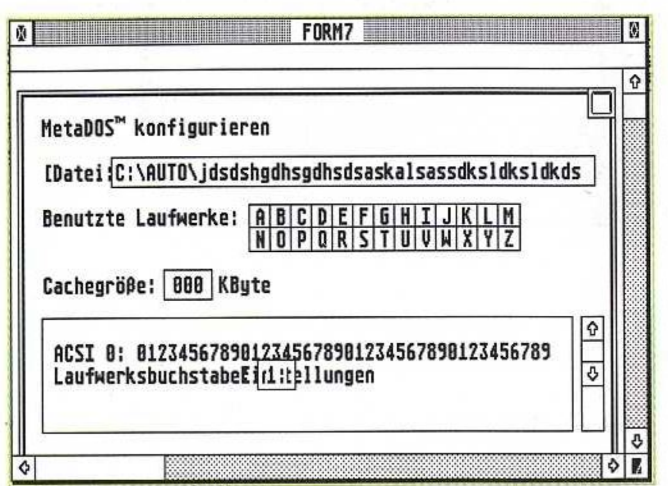
FALCON ET IDE...

La présence du port IDE en interne dans le FALCON permet à CDTOOLS la gestion de lecteurs de CDROM à la norme IDE. Cette possibilité datant de décembre 1994 et présentée lors du premier ATARI SHOW à PARIS ne concerne cependant que certains types de lecteurs CDROM IDE. En effet, seuls les lecteurs compatibles ENHANCED IDE peuvent fonctionner avec CDTOOLS. Alors, attention avant de se précipiter chez votre revendeur pour acquérir un lecteur à 400 f, de vérifier la réelle compatibilité avec CDTOOLS. Si les modèles MITSUMI fonctionnent parfaitement bien, aucune garantie ne peut être donnée pour les autres. Rassurez-vous cependant car les lecteurs MITSUMI sont très très bon marché (à partir de 1000 f). Un autre point important: la connectique! En effet le port IDE interne du FALCON 030 est au pas de 2mm au lieu de 2.56mm, ce qui implique l'acquisition d'un connecteur spécifique, non standard, permettant d'utiliser conjointement le disque dur IDE d'origine équipant le FALCON 030 et le lecteur de CDROM IDE. Côté alimentation, il faudra également prévoir un connecteur spécifique qu'il faudra souder sur la carte d'alimentation du FALCON. Le lecteur pourra alors être placé à l'extérieur de la machine. La solution la plus conviviale consiste à faire l'acquisition d'un boitier TOUR. Voilà! La norme IDE oui, mais avec quelques

restrictions qu'il faudra contourner. Ceci dit, c'est la solution la moins chère par rapport aux disques IDE: un lecteur quadruple vitesse pour moins de 1500 f, difficile de faire mieux...

DE L'AUDIO EN PLUS.

Un des gros avantages de CDTOOLS est de pouvoir gérer en standard les CD AUDIO en tant qu'accessoire. Imaginez la conception d'un document PAO en écoutant du WAGNER! Si, c'est possible, vous avez bien lu... Il suffit de placer votre galette musicale dans le lecteur, puis d'accéder à l'accessoire et c'est parti. Il ne vous reste plus qu'à lancer votre application préférée (dessin, pao, utilitaires, etc...). Que ce soit en SCSI, IDE, ou ACSI, CDTOOLS s'accommode parfaitement aux CDROM du marché.



INSTALLATION...

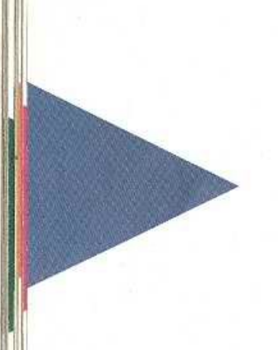
C'est le point de loin le plus simple à effectuer: on lance le programme d'installation et CDTOOLS s'occupe du reste; il passe en revue les différents ports en s'arrêtant à l'endroit ou se trouve le ou les lecteurs. Une fois la scrutation faite, on sauvegarde la configuration; un point c'est tout! Chaque fois que vous allumerez votre ordinateur, CDTOOLS lancera l'utilitaire de gestion, vous faisant oublier l'existence de celui-ci. Quant au choix de la lettre du lecteur qui sera exploité par CDTOOLS, il faudra cependant tenir compte de certains points: la logique veut que l'on place le lecteur de CDROM en tant que dernière unité de disque soit le lecteur X, Y ou Z; alors que la plupart des logiciels n'accèdent qu'aux partions g/h au maximum, ce qui fait que le lecteur ne peut être directement sollicité à partir de ces logiciels. Pour pallier à ce petit inconvénient, il suffira de placer l'unité de disque juste après la dernière partition de votre disque dur! Une autre solution: utiliser des utilitaires comme 'SELECTRIC', permettant de repousser la limite des unités de disque.

CONCLUSION...

Faisant suite à SCSITOOLS, CDTOOLS est le logiciel complémentaire de gestion de disques, permettant l'utilisation de lecteurs de CDROM sur ATARI. Que ce soit par le port ACSI, SCSI ou IDE, le logiciel exploite au mieux les performances des lecteurs. Fini les tracas de paramétrage ou configuration. CDTOOLS est vraiment le compagnon idéal de votre lecteur de CDROM. Livré avec des utilitaires AUDIO, il exploite également les CD AUDIO. Parmi les utilitaires existants, il est désormais possible d'effectuer des transferts AUDIO en numérique directement par le bus de données.

Pour finir, le prix inférieur à 500 f placent CDTOOLS à la portée de tout utilisateur.

Henri ABDELOUAB



PRATIQUE

dirigé par Pierre Louis LAMBALLAIS

tout l'ATARI de A à Z

A la rentrée, LA TERRE DU MILIEU sort un livre traduit du néerlandais intitulé dans sa langue d'origine "HET ATARI HAND BOEK" (pour le titre français rien n'est encore décidé) et qui traite de tous les ATARI sous toutes les coutures : les bureaux, comment les utiliser, des trucs et astuces, les machines...

Bref l'indispensable ouvrage pour celui qui veut comprendre et utiliser au mieux son ATARI. Prix : 149,00 F.

Si j'en parle là, ce n'est pas pour faire de la pub à l'avance, mais tout simplement parce que trouver une news pour un cahier pratique est une opération des plus difficile et que vu qu'il est 2h du matin et que celle là est sous ma main, j'aurais tord de m'en passer non ?

GdM



le coin des débutants

Ce coin des débutants est destiné à expliquer les bases de l'informatique au niveau utilisation, afin que vous puissiez comprendre quelques principes de fonctionnement, vous y retrouver dans un vocabulaire parfois embrouillé et surtout vous permettre d'analyser en toute connaissance de cause les annonces faites sur tel ou tel périphérique afin de faire le bon choix et ne pas être déçu !

L'OCTET

La mémoire est un élément principal de l'informatique, qu'il s'agisse de la mémoire de votre machine, de la place libre ou consommée sur une disquette ou un disque dur. L'unité de base pour compter la mémoire, c'est l'octet. Un octet ne peut prendre à la fois qu'une seule valeur, choisie entre 0 et 255. C'est un peu comme un réveil digital: le compteur des minutes ne peut afficher qu'une valeur à la fois, et cette valeur peut aller de 00 à 59. Pour un octet c'est pareil sauf que la valeur minimale est 0 et la maximale 255, soit en tout 256 valeurs possibles. L'octet est donc une sorte de case, de taille limitée.

Si l'on veut noter une valeur de 400 par exemple, un octet ne suffit pas, il en faut deux.

Etant donné qu'en informatique tout n'est que chiffres, les lettres sont codées sous forme de chiffres. Afin que tout le monde s'y retrouve, un tableau à été défini, permettant d'associer facilement un code à chaque lettre. Ce sont les codes ASCII. Il y a 256 codes ASCII, chaque code ASCII va donc "consommer" un octet et comme chaque lettre à un code ASCII, une lettre consomme un octet. Par exemple "Vive STMAG" va consommer... 10 octets. En effet, l'espace entre le "vive" et le "STMAG" est compté comme un caractère et occupe donc un octet.

Lorsque vous écrivez un texte avec un traitement de texte, vous remarquez bien que la taille du document sur le disque varie avec sa longueur. Imaginons que vous tapiez un texte de 10 pages. En admettant que chaque page fasse 60 lignes et que chaque ligne fasse 70 caractères, nous obtenons en tout 10*60*70=42000 caractères donc 42000 octets.

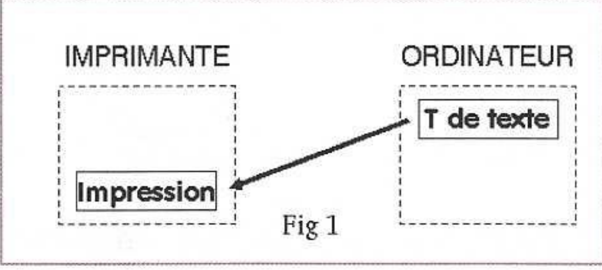


Fig 1

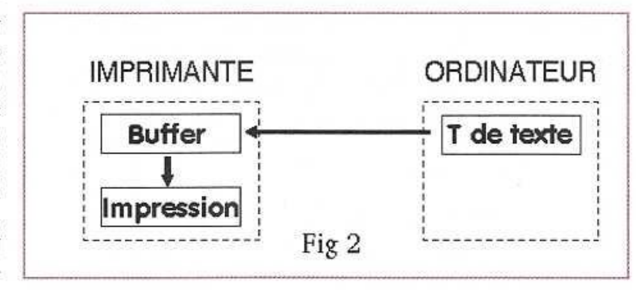


Fig 2

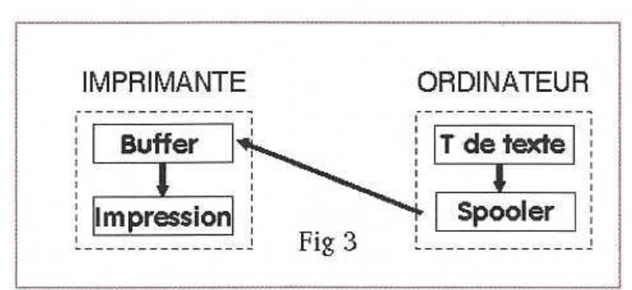


Fig 3

IMPRIMER

Mais quel intérêt de faire ce genre de calcul? Et bien regardons tout de suite un premier exemple. Lorsque vous allez imprimer, votre traitement de texte va prendre votre texte, caractère par caractère (donc octet par octet) et va l'envoyer sur le port parallèle pour l'envoyer à l'imprimante. A chaque fois que l'imprimante reçoit un caractère, elle l'imprime. Mais nous concevons bien que la vitesse d'impression est plus faible que la vitesse de transmission. Il va donc y avoir saturation rapide et le logiciel va être obligé d'attendre que l'imprimante soit prête. Pour éviter au maximum cette attente, les fabricants d'imprimante mettent donc un peu de mémoire dans leur machine: c'est le "buffer" de l'imprimante. Le programme va donc envoyer des caractères, ceux-ci vont être stockés dans le buffer de l'imprimante qui va tout de suite commencer à les imprimer. Lorsque le buffer sera plein, l'imprimante en informera le programme qui sera obligé d'attendre que le buffer se vide un peu pour recommencer à envoyer des données à l'imprimante.

Imaginons que l'imprimante imprime 100 caractères à la seconde. S'il n'y a aucun buffer d'imprimante, l'impression de nos 42000 caractères durera 420 secondes, c'est à dire 7 minutes (cf FIG 1)

Imaginons maintenant que l'imprimante possède un buffer de 21000 octets. L'impression étant une opération mécanique, durera exactement le même temps. Par contre le traitement de texte sera libéré plus rapidement: il enverra 21000 octets à l'imprimante qui les stockera dans son buffer et commencera

tout de suite à les imprimer. Au bout de 3.5 minutes, le buffer sera totalement vide. Le traitement de texte pourra donc envoyer les 21000 octets restants et pourra ainsi considérer que l'impression est terminée, car pour le logiciel, imprimer c'est transmettre les données: que celles-ci soient effectivement imprimées ou placées dans le buffer de l'imprimante, il s'en moque et de toutes façons ne voit pas la différence: il a envoyé les données donc pour lui c'est fini et il vous en informera éventuellement par un message ("Impression terminée") alors que l'imprimante travaille encore. Vous pourrez quitter le traitement de texte et faire autre chose: votre courrier se trouve désormais DANS l'imprimante et celle-ci l'imprime tranquillement (cf FIG 2).

La conclusion est simple: plus le buffer de l'imprimante est gros, et plus le logiciel sera libéré rapidement; il y a donc un lien entre la consommation mémoire du document, la taille mémoire du buffer et le temps durant lequel votre matériel sera bloqué.

REFLECHISSONS...

Qu'est ce que le buffer de l'imprimante? Un "truc" géré électriquement, qui va pouvoir contenir des octets. C'est donc de la mémoire. Or, dans notre ordinateur il y a plein de mémoire. Est-ce que nous ne pourrions pas utiliser la mémoire de notre ordinateur pour agrandir celle de l'imprimante et donc libérer plus vite notre traitement de texte?

Oui, c'est possible, sauf qu'il ne s'agira pas de transmettre la mémoire de votre ordinateur à votre imprimante, en temps que contenant. On peut en effet transmettre le contenu, mais pas le contenant! Disons que l'on va bloquer une partie de la mémoire de l'ATARI qui servira de buffer en plus de celui de l'imprimante. Cela se fait avec un petit programme qui s'appelle un "SPOOLER".

UN SPOOLER, COMMENT CA MARCHE ?

Le SPOOLER c'est un petit programme que vous lancez avant votre traitement de texte. Vous pouvez imaginer que c'est un petit bonhomme qui se met en mémoire: il commence par réserver un bloc de mémoire (par exemple 25000 octets) puis va se mettre à la sortie de l'ordinateur, vers l'imprimante. Lorsque votre traitement de texte imprime, il envoie les octets sur la prise imprimante. Or le SPOOLER est là, intercepte les octets pour les stocker dans la zone mémoire qu'il a réservé, et en même temps il envoie ces octets à l'imprimante qui les met éventuellement dans son buffer. Pour le traitement de texte, c'est totalement transparent et il est persuadé que les octets qu'il envoie sont partis vers l'imprimante alors qu'en fait le SPOOLER les fait transiter par sa petite zone mémoire. Si nous reprenons notre exemple, avec 21000 octets de buffer d'imprimante et 25000 de spooler, nous avons en tout 46000 octets. étant donné que notre texte n'en fait que 42000, il sera "imprimé" en quelques secondes, juste le temps que le traitement texte transmettent les octets! Simple, et efficace! (cf. FIG3).

CONCLUSION

Vous voyez bien que tout est lié: codages des caractères, octets, buffer d'imprimante, mémoire de l'ordinateur et utilisation. La prochaine fois nous continuerons notre prospection, avec la mémoire "consommée" par les écrans.

QUESTION / REPONSE

Cette rubrique est là pour répondre à toutes vos questions. N'hésitez pas, même si vos questions vous semblent stupides! Bien souvent elles ne le sont pas et de toutes façons, nous répondrons!

Suis-je obligé d'acheter une imprimante ATARI pour imprimer avec mon ordinateur ATARI?

– Non, pas du tout. En fait au niveau branchement, on peut distinguer 4 catégories d'imprimantes.

1) Celles qui se branchent sur le port parallèle. Ce sont 95% des imprimantes actuelles: CANON, peson, HP etc... que vous pourrez trouver chez n'importe quel revendeur de matériel informatique. tous les ordinateurs ATARI possèdent une prise parallèle dite "CENTRONIC", et vous pouvez brancher directement ces imprimantes sur votre ATARI.

2) Les imprimantes séries. Bien souvent ce sont de vieux modèles, pas franchement rapides. Là encore, tous les ordinateurs ATARI possèdent une prise série donc le branchement est aisé. Le paramétrage l'est généralement beaucoup moins! A noter que les prises séries peuvent être de deux modèles : petit ou grand. Ces prises sont appelées DB9 (9 broches donc petit model) ou DB25 (25 broches donc grand model). Il existe des adaptateurs pour DB9 vers DB25 et vis versa.

3) Les imprimantes APPLE Macintosh. Spécialiste du "je fais pas comme les autres", les ordinateurs APPLE sont dépourvus de port parallèle et possèdent une liaison série, rapide, avec un connecteur spécial, rond , portant le nom d'APPLE TALK (ou LAN). Le parc de machine Mac Intosh étant assez important, les fabricants d'imprimantes proposent des variantes de leurs models "port parallèle" en version "port APPLE TALK". Ainsi la STYLE-WRITER 2 de chez APPLE est en fait une CANON BJ200 équipée d'un port APPLE TALK à la place du port parallèle. Le FALCON 030 est équipé en standard d'une prise LAN, vous pouvez donc y brancher directement une imprimante APPLE.

Attention, ne confondez pas la prise LAN, unique et située à l'arrière du FALCON, avec les 2 prises MIDI, situées sur le côté gauche de l'ATARI. Plus grosses, elles sont destinées à connecter des périphériques musicaux (synthés, boites à rythmes etc...) 4) Les imprimantes SCSI. Ce sont principalement des imprimantes laser de grande qualité. La norme SCSI étant une norme principalement utilisée par les disques durs, ces imprimantes se branchent sur la prise du disque dur. Sur un ATARI ST, il vous faut un adaptateur car la prise disque dur est une prise ACSI: cet adaptateur aura donc comme fontion de convertir les signaux SCSI en ACSI et vis versa (voir VOCABULAIRE). Sur FALCON 030 la connection sera immédiate, cette machine possédant une prise SCSI. Encore une raison pour faire le saut!

VOCABULAIRE

Octet: Sorte de petit case ne pouvant prendre qu'une valeur à la fois, choisie entre 0 et 255

SCSI: Abréviation de Small Computer System Interface. Système de communication entre ordinateur et périphérique. Le périphérie peut être un disque dur, un scanner, une imprimante, un CD ROM etc..

ACSI: ATARI Computer Systeme Interface. A peu prés la même chose que le SCSI, mais à la norme ATARI. Sur les STF et STE il n'y a pas de connecteur SCSI, mais un connecteur ACSI. Si vous voulez brancher un périphérie SCSI sur du ACSI il vous faut un adaptateur.

ASCII: Ne pas confondre! ASCII c'est AmErican Standard Code for International Interchange. C'est une normalisation visant à affecter à chaque caractère (lettre de l'alaphabet entre autre) un code commun à toutes les machines. Malheureusement pour les caractères accentués cette normalisation n'est pas parfaite.

Buffer: Mot Anglais, se prononce "beufeur". Petit zone de mémoire dans laquelle sont entreposés temporairement des données.

Spooler: Mot Anglais, se prononce "spouleur". Généralement c'est un petit programme gérant un buffer pour imprimante.

Pierre Louis LAMBALLAIS



dirigé par Marc ABRAMSON

LE COMPENDIUM

Une bonne nouvelle, le COMPENDIUM, l'ouvrage de référence pour tout les développeurs, qui était épuisé vient d'être réédité. La nouvelle édition, remise à jour, est désormais découpée en deux volumes. Le prix reste cependant le même, soit 390 F.

Un autre ouvrage concernant l'ensemble des modèles ATARI vient de sortir en Angleterre. Dans ses 340 pages, The Atari A to Z (c'est le titre) se veut encore plus complet que le COMPENDIUM. EN attendant d'évoquer cet ouvrage plus en détail, voici déjà son prix, 11.95 £ (en comptant les frais postaux pour l'europe, mais impérativement en argent anglais, ou en chèque d'une banque anglaise ou en mandat postal). Le livre est disponible chez Lihnnhe Computing, Linnhe, SHore Street, Inver, by Tain, Ross-shire, IV20 1SF et les paiements doivent être fait à l'ordre de l'auteur, Mark S Baines.



quelques conseils pour le C

Depuis quelques mois quelques mois déjà, Bruno Ancelin vous explique dans sa rubrique comment passer du GFA au C. Dans ses articles sur le GEM, Claude ATTARD indique également clairement et régulièrement sa prédilection pour ce langage, et vous incite à "y passer". De plus, le C est devenu aujourd'hui un des langages évolués les plus courants. C'est pourquoi, profitant des ponts du mois du Mai, j'ai décidé de vous infliger cette nouvelle rubrique "Conseils pour le C", qui tentera de vous indiquer, avec un maximum d'exemples, comment faire des programmes C clairs, lisibles et maintenables.

LE C: ses défauts.

Le C, malgré ses très grandes qualités, possède, comme tout langage, des défauts. Le principal de ces défauts est qu'il est trop permissif: on peut tout faire et tout écrire en C. Sa syntaxe est extrêmement souple, et beaucoup de ses 'opérations' s'écrivent sous forme extrêmement condensées (&,*,++,&&,?,Etc.). C'est vrai, c'est court à taper, mais si on en abuse, c'est très vite illisible.

Par exemple, la ligne suivante

```
for (j=0 , i=0; (j<10) ; j= (str[i++]) ?j:++j)
```

est syntaxiquement correcte, particulièrement concise, et réalise quelque chose de précis. Je mets cependant au défit quiconque de m'expliquer ce qu'elle fait du premier coup d'oeil. Si vous écrivez votre C comme cela, aujourd'hui, vous comprendrez ce que vous faites, mais dans deux mois, lorsque votre travail aura avancé, que vous chercherez désespérément un bug dans vos 15 000 lignes (et c'est encore très petit, 15 000 lignes), et que vous tomberez sur une telle ligne, vous vous maudirez vous même.

2ème défaut: C n'impose aucune règle d'écriture. Chaque programmeur C (ou presque) écrit C à sa manière, qui peut évoluer au cours du temps. Ce n'est pas grave tant que l'on travaille seul, et que l'on ne revient jamais sur son code. Mais, les programmes à réaliser étant de plus en plus complexes et gros, la tendance générale de l'informatique va vers le travail en équipe. Et lorsque dans une équipe, il y a autant de manière d'écrire son code que de programmeur, il devient extrêmement difficile d'arriver à un code homogène et qui marche. Souvent, la première chose qui se passe lorsque l'un des membres de l'équipe passe ses morceaux de programme à un autre, la première chose que fait le récepteur, c'est de modifier le code pour qu'il soit écrit à sa manière, lorsqu'il ne le réécrit pas entièrement, perdant ainsi un temps précieux. Pour un travail d'équipe, il est donc indispensable de définir avant le commencement du codage un ensemble de règles de codage, qui devront impérativement être respectées par tous les programmeurs, ce qui permettra à chacun de comprendre plus aisément ce que les autres ont fait.

Dans ce premier article, je vous donnerais différents exemples de style d'écriture pratiqués en C, et je vous proposerais MA solution. A ce stade , il est indispensable de faire une petite digression.

Pourquoi je me permets de donner des conseils.

Oui pourquoi ? Et pourquoi suis-je depuis le début de la nouvelle formule de ST Mag responsable de la rubrique programmation, alors que, jusqu'à présent, vous n'y avez jamais trouvé ma signature ? De quel droit ?

En fait, en dehors d'écrire dans STMAG des articles (plus ou moins) passionnants, j'exerce un métier (et oui, scoop, la plupart des collaborateurs de votre magazine n'y travaillent pas à plein temps, mais font ça en plus de leur activité professionnelle). Mon métier à moi (contrairement aux métiers de certains des collègues qui écrivent ici et qui sont respectivement éleveurs d'escargots, étudiants, enseignants, rappeurs de fromage, compositeurs de musiques et j'en passe) n'est pas trop éloigné puisque j'exerce la fonction d'ingénieur informaticien, spécialisé dans les projets temps réels et la haute technologie (je sais, certains vont trouver ça prétentieux, mais c'est comme ça). La pratique de ce métier me donne une certaine légitimité basée sur l'expérience. Les problèmes et les règles que je vous exposerais ici sont pour la plupart issus d'exemples réels et des solutions qui en ont découlé.

Quelques styles d'écritures.

En C, globalement, on rencontre 5 types de choses:

- les instructions prédéfinies
- les variables
- les procédures et fonctions
- les types
- les macros

Au niveau des instructions prédéfinies, la syntaxe est relativement claire. Elles sont toujours toutes en minuscule, et c'est très bien comme ça. Pour le reste, c'est l'anarchie la plus complète.

Prenons comme exemple une fonction simple, qui compte le nombre de caractères existant entre une adresse pointée par str et le 10 ème caractère égal à 0 après cette adresse. Voici deux exemples pour la coder

exemple 1: la plus mauvaise manière.

```
int Compte(char *str) { int i,j; for (i=0 , j=0; (j<10) ; j=
-(str[i++] ) ?j :++j ); return(i)}
```

exemple 2: une manière meilleure.

```
int compte10FinsDeChaine(char *str) {
int i=0,NbChar=0;
    while (i<10){
        if (!str[NbChar++]) i++; }
    return(NbChar); }
```

exemple 3: encore mieux

```
/*------------------------------------------*/
/* NOM: STR_compte_10_fins_de_chaine        */
/* OBJET :  comptage du nombre de caractères */
/*          entre une adresse donnée en     */
/*          paramètre   et le 10 ème caractère */
/*          nul suivant cette adresse       */
/* PARAMETRES:                              */
/* en entrée:                               */
/*      adr_dep: pointeur vers l'adresse à partir */
/*          de la recherche des 0 demarre   */
/*                                          */
/* en sortie:                               */
/*      neant                               */
/* en entrée/sortie:                        */
/*      neant                               */
/*                                          */
/* VALEUR RENVOYEE                          */
/*  nombre de caractere entre l'adresse donnée et*/
/* le dizieme                               */
/* zero (compris), sous forme d'un entier signé */
/*                                          */
/* AUTEUR : Marc Abramson                   */
/* DATE : 20/05/95                          */
/*                                          */
/* TABLE DES MODIFICATIONS                  */
/*-----------------------                   */
/* date | Auteur | objet                    */
/*      |        |                          */
/*------------------------------------------*/

int STR_compte_10_fins_de_chaine(char *adr_dep)
{
    int compteur_de_zero;
    int compteur_de_char;

    compteur_de_zero=0;
    compteur_de_char=0;

    while (compteur_de_zero<10)
    {
        if (adr_dep[compteur_de_char]==0)
        {
            compteur_de_zero++;
        }                       /* fin du cas caractere
nul */
        compteur_de_char++;
    }                           /* fin de la boucle de
recherche
                                des 10 caractères */
    return(compteur_de_char);
}
```

Le croiriez vous, ces 3 programmes font exactement la même chose. Qui plus est, quoiqu'en diront certains, si votre compilateur est de bonne qualité, le code généré devrait être quasiment le même: la troisième version n'occupera pas plus de place et ne sera pas plus lente ni plus lente que la seconde ou la première. Si vous regardez par exemple le code généré par Pure C pour des 3 versions, vous constaterez que le code le plus court est.... celui de la version la plus longue: 11 instructions, alors que la version 2 en demande 12 et que la version 1, pourtant beaucoup plus compacte, en demande 15. Pourquoi cette différence au détriment de la version compacte. C'est simple, le compilateur est comme vous, il a du mal à la comprendre ... et du coup, il sait mal l'optimiser.

Donc, comme vous l'aurez compris, la version 1 est à proscrire absolument. Sont condamnables en particulier:

- la double initialisation dans la boucle , en séparant les conditions d'initialisation par une virgule

- l'utilisation du trigramme **(a= (xxx) ? yyy : zzz)** pour remplacer le if. Contrairement à ce qu'enseigne certains professeurs , un trigramme et un test donne exactement le même code, la seule différence est que l'un est lisible et compréhensible par tout le monde, l'autre non.

- l'utilisation dénaturée du **for**. Certes, en C, on peut utiliser les **for** comme des **while** et inversement. Mais ce n'est pas une raison pour le faire. Pour une meilleur compréhension, le **for** ne doit être utilisée que si la condition de sortie porte uniquement sur l'indice de boucle

- la pré incrémentation dans le trigramme (++j). Il aurait mieux valu écrire j=(str[i++]? j : j+1) , ce qui aurait été à la fois plus clair et moins dangereux. Songez par exemple qu'en écrivant votre C dans ce style, en remplaçant le **j=(str[i++]) ? j : ++j)** par **j=(str[i++] ? j : j++)** plus rien ne marche, car cela devient équivalent j=j++, ce qui ne donne rien. Le compilateur génère alors le code suivant

tampon = j
j = j + 1; pour la post incrémentation
j = tampon   pour l'affectation

car la post incrémentation est faite entre la lecture de l'opérande et l'affectation. Une belle saloperie, quoi !

- enfin, dernière erreur, l'écriture condensée sur une ligne . Si vous écrivez tout à la hyper condensé, et que vous avez un bug, vous ne pourrez utiliser de débugger code source, ceux çi n'étant pas capable de découper une ligne en morceaux. Toute la ligne (dans l'exemple toute la fonction) sera exécutée d'un coup, et il vous sera impossible, à moins de descendre au niveau de l'assembleur généré, de trouver ou se situe le bug dans les multiples instructions de votre ligne.

Cette première version est celle que font généralement ceux qui se qualifient de Pro du C, et qui ne sont généralement que des tacheront sous doués. La qualité d'un bon programmeur ne se juge pas à la compacité du code source, mais à sa lisibilité et sa maintenabilité (totalement nulles dans l'exemple), et à l'efficacité du code généré. Elle est cependant caricaturale: c'est le mauvais code typique du mauvais programmeur.

Les seconde et troisième versions sont plus réalistes. La seconde version est (malheureusement) celle que l'on trouve la plus fréquemment, même dans le code fait par des programmeurs intelligents. C'est la solution de facilité. Le principal reproche qu'on peut lui faire est d'avoir des noms de variables pas vraiment parlant (le traditionnel i). Ensuite, il s'agit d'une question de forme, sur la manière dont il faut écrire les noms de fonctions et indenter son code.

La troisième version est bien évidement la meilleure. Ses avantages sont nets.

D'abord, elle est précédée par un commentaire super costaud, qui précise complètement ce que fait la fonction et comment l'employer. Sur une petite fonction comme celle ci, ce n'est peut être pas très important, car il est facile de l'analyser rapidement. Mais sur des fonctions plus 'balaises' , lorsque vous travaillez sur des gros projets, le gain obtenu en n'ayant pas à lire et à analyser l'ensemble d'une fonction pour savoir comment l'employer est essentiel.

En plus de ces précisions fonctionnelles, on trouve le nom de l'auteur (indispensable dans un travail d'équipe. Il est impossible à chacun de maitriser l'ensemble du code des autres. Il faut donc pouvoir retrouver celui qui sait le plus rapidement possible) et, dernier raffinement indispensable, la table des modifications. Tout les programmeurs le savent, des changements mineurs peuvent induire des bugs majeurs. Il faut donc toujours pouvoir savoir tout ce qui a évolué entre deux versions, et comment.

Beaucoup de programmeurs amateurs prendront toutes ces recommandations et ces multiples commentaires pour une perte de

temps considérable. C'est vrai, il faut taper tout ces caractères. Mais quand on sait que la mise au point d'un programme représente fréquemment un tiers à 50 % du temps global, tous les commentaires qui permettront de réduire ce temps sont les bienvenus. C'est un peu l'équivalent d'un vaccin, ça fait mal quand on fait la piqûre (quand on tape ses commentaires), mais lorsqu'on n'a qu'un rhume mineur (un bug corrigé en 10 minutes) au lieu d'une grippe carabinée (des jours et des jours de perdus à la recherche du bug), on est finalement content.

Dans cette version également, on trouve les avantages suivants:

les noms de variables sont parlants (j'y reviendrais le mois prochain).

l'indentation est claire. A chaque bloc fonctionnel correspond

un retour à la ligne

une accolade ouvrante au même niveau que l'instruction de début de bloc (le if ou le while).

le contenu du bloc, indenté.

une accolade fermante au même niveau que l'accolade ouvrante.

Cette manière d'indenter est la plus claire, car elle permet de se retrouver aisément dans les niveaux de tests. Le commentaire associé à chaque accolade fermante est un plus indéniable également, surtout dans le cadre de grosse fonction. Lorsqu'on a plus de 5 niveaux d'indentation, et que l'accolade ouvrante et l'accolade fermante ne sont plus sur la même page d'écran ou de papier listing, cela permet de s'y retrouver néanmoins très efficacement.

Certaines accolades sont facultatives en C. C'est le cas par exemple après un **if**, si il n'y a qu'une instruction à effectuer. Beaucoup de programmeurs ne mettent pas l'accolade... ce qui conduit immanquablement à un bug lorsqu'ils rajoutent plus tard une deuxième instruction dans le if et qu'ils oublient de rajouter l'accolade devenue alors indispensable.

Mon conseil: lorsque vous commencez un bloc fonctionnel, commencer par positionner le retour chariot, l'accolade ouvrante et l'accolade fermante avant d'écrire le corps de votre bloc. Cela donne ceci:

```
if (... à remplir plus tard ...)
{
        ..
        à remplir
        plus tard
        ..
}
```

Oh, je vois que je déborde déjà de l'espace qui m'est imparti par le chef de rubrique (mais c'est moi ça!). La prochaine fois, je vous parlerais de la bonne manière d'écrire ses variables, ses structures et ses fonctions, ainsi que du bon découpage en fichier et à l'intérieur d'un fichier et de la bonne utilisation des fichiers d'entête (.h).

J'attends bien entendu vos remarques et commentaires sur le serveur 3615 STMAG Bal REDRACKAM

Marc ABRAMSON



infographie 1ère partie

Etes vous un passionné d'image de synthèse ou de ces démos qui vous en mettent plein la vue ? Oui ? Alors cette série d'article est pour vous! Notre but final sera de faire un objet 3D en 'gouraud shading'.

En attendant cette ultime étape, commençons par une devinette: quel est le rapport entre:

- le gouraud
- le phong
- un rotozoom
- un player de module
- de la 3d fil-de-fer..

Vous ne voyez pas? C'est simple, dans tous les cas on est obligé de faire au minimum une approximation linéaire!

I. CEKOIDON?

L'interpolation linéaire permet de 'tracer' une droite entre deux points ... Comme vous l'avez vu ci-dessus, cette technique est très utilisée, et comme elle est facile à comprendre, simple à programmer, rapide à s'exécuter, on va commencer par une petite révision...

Un petit peu de mathématique (niveau 1ère, rassurez-vous!): soit f(X)=MX+b l'équation d'une droite et (X1,X2) les ordonnées des deux extrémités du segment à tracer sur cette droite... évident, me direz-vous. Ceux qui pensent qu'il suffit de calculer successivement f(X1), puis f(X1+1)...f(X2) ont la solution de facilité, mais aussi la plus lente. En effet il y a plus rapide, et de beaucoup!

Calculons f(X1):on trouve ,MX1+b et f(X1+1)=M(X1+1)+b, soit MX1+M+b, ou encore...f(X1)+M!!!!

Nous venons de passer de 1 multiplication et 1 addition à une unique addition. Pas terrible? Quand on sait que le gouraud nécessite une interpolation linéaire pour chaque point, le gain est énorme. Voici le mini-algorithme qui résume le tout:

```
A=f(X1)
M=(f(X2)-f(X1))/(X2-X1)
Pour i=0 jusqu'à X2-X1 calculer A=A+M
```

II. un exemple pratique!

Nous allons voir comment tracer un polygone. Ce mois-ci nous ne calculerons les extrémités (les bords) que pour un segment du polygone. Si vous connaissez un peu le sujet, vous penserez peut-être aux algorithmes de Bresenham ou de Lucas. Grave erreur, la méthode vue plus haut est non seulement plus simple mais aussi beaucoup plus rapide!

Regardons ce que donne notre algorithme.

```
soit l'arrête de sommets (x1,y1) et (x2,y2)
calculer m=(x2-x1)/(y2-y1)
x=x1
pour i=y1 jusqu'à y2 faire
calculer x=x+m
stocker x
```

Voila, c'est pas plus dur! Quelques commentaires: on stocke pour chaque ligne (y) le début et la fin du segment à afficher, c'est donc pourquoi nous calculons les X et non les Y, ce choix est (presque) arbitraire, nous en reparlons plus tard. Ce système, le plus utilisé, a un avantage: sa simplicité (= vitesse, en général), mais aussi un défaut: il ne peut y avoir qu'un segment rempli...adieu polygone concave...

III. implémentation.

Dans un programme de 3d, dans une démo disons, les primitives (comme les polygones) représentent peu de code (environ 10%), mais par contre elles utilisent jusqu'à 90% du temps, car elles sont répétées de multiples fois. Il

est donc nécessaire que cette partie du programme soit la plus rapide possible, je conseille donc fortement de les programmer en ASSEMBLEUR, ou en C (si vous êtes allergique a l'assembleur). Dans cette série d'article j'essaierais de privilégier l'assembleur, tout en donnant quand même les algorithmes en GFA.

La routine de calcul de polygone va nous permettre d'apprendre à faire des calculs en virgule fixe en 68 000.

Quelques rappels: comme nous comptons en base dix, multiplier par 10 revient à ajouter un zéro sur la droite, ce qui est à la portée de n'importe quel enfant de 8 ans. Autre rappel: pour faire des nombres flottants, nous utilisons des divisions par des puissances de dix, comme par exemple 0.2=2/10 ou 1.59=159/100. Si on ne veut travailler qu'avec des entiers, le principe est donc simple: nous nous fixons une puissance de dix arbitraire (100 par exemple), nous pouvons faire 0.2+3.65=(20+365))/100=385/100, nous ne travaillons plus alors qu'avec des entiers donc. Mais il y a un problème cependant: prenons 1.236=123.6/100, comme nous travaillons avec des entiers, en virgule fixe, nous prenons 123, soit 6 millièmes de perte, c'est ce que l'on appelle une perte de précision, inévitable en virgule fixe, quelle que soit la puissance de dix choisie.

Pour un calcul informatique, le raisonnement est le même, sauf que l'ordinateur ne travaille pas sur des puissances de dix, mais des puissances de 2. Pour garder un maximum de précision, il nous faudra donc multiplier nos résultats intermédiaires par une puissance de deux maximale durant tous les calculs, et les diviser par la même puissance lors de l'utilisation de ces résultats. Pour multiplier par 2 nous utilisons un décalage vers la gauche (lsr ou asr), et pour diviser un décalage vers la droite (lsl ou asl). C'est très rapide, ce qui nous arrange beaucoup!

Notre algorithme ressemble actuellement à ceci:

pour une arête de sommets (x1, y1) et (x2, y2)

```
calculer m=64*(x2-x1)/(y2-y1)
x=x1*64
pour i=y1 jusqu'à y2 faire
calculer x=x+m
stocker x/64
```

Le choix de 64 comme coefficient multiplicatif peut sembler totalement arbitraire, il est cependant justifié pour ne pas avoir de dépassement de division pendant le calcul de m. Pour un Falcon, les dimensions maximales seront x2-x1=640, et y2-y1=480, et la valeur maximale de m celle obtenue pour le x2-x1 max et le y2-y1 min, soit 640* k, k étant la puissance de deux maximale telle que 640K tienne sur 16 bits. Nous devrons donc choisir K égal à 64. Pour un ST, la valeur maximale sera de 320* k, et nous pourrons donc choisir k=128, sans risque de dépassement lors des calculs.

IV.CONCLUSION:

Nous venons de voir la base de l'infographie, l'interpolation. Il est essentiel de comprendre cette partie, nous nous servirons de nombreux dérivés dans les prochains articles. Vous devriez trouver un exemple d'implémentation en gfa et en asm sur la disquette. Voila j'attends toutes vos questions, remarques, suggestions en bal CREATEUR. La prochaine fois, on finit les polygones, vous verrez c'est encore très simple!

Fabien PIGERE



dévelloper sous TOS (1)

Et oui, la rubrique change de nom. "GEM" est remplacé par "TOS", ce qui ne signifie pas que nous ne parlerons plus du GEM, mais simplement que nous allons étendre notre coup d'œil mensuel aux autres parties du système d'exploitation, qui nous réservent elles aussi des découvertes intéressantes. Et puis, faire une belle interface GEM, c'est bien, mais le programme est tout de même sensé faire "quelque chose", et pour cela il nous faut bien aller voir ailleurs.

La base, le début : les fichiers

Au commencement, il n'y avait rien, que dalle. Alors Atari, le dieu de l'informatique, créa le système d'exploitation en six jours. Le septième, il le passa à tenter en vain à améliorer son record au Tetris. Le premier jour, il créa les fichiers. Manque de bol, il n'avait pas trop la pêche, comme tous les lundi, et il s' inspira des idées de son confrère Msdos, le dieu des trucs bizarres. Dommage, mais ce n'est quand même pas mal...

Comme vous le savez déjà, mais comme je dois le répéter pour être complet, un fichier, c'est un ensemble de données placées sur un disque, une disquette ou tout autre support (à l'exception des étagères de votre cuisine). Pour le retrouver sans problème, il a un nom, constitué de huit caractères maximum auxquels s'ajoute une éventuelle extension de trois caractères maxi, séparée du nom lui-même par un point. Jusque là, c'est cool. Ce fichier étant donc physiquement enregistré sur disque, il commence quelque part sur ce disque et s'y étale tranquillement jusqu'à son dernier octet (du fichier, pas du disque). Nous n'avons pas besoin de savoir où il commence, où il se poursuit et où il se termine. Le système d'exploitation va se débrouiller avec cela, nous devrons seulement lui demander, par exemple, de lire des données, de les écrire, etc.

C'est justement à ces fonctions de base que nous allons nous intéresser. Créer, écrire et lire un fichier sont les trois mamelles de la gestion des données. Mais en plus du nom, il y a d'autres éléments qui caractérisent un fichier. Il y a tout d'abord la date et l'heure de sa création ou de sa dernière modification. Il y a aussi sa taille en octets, c'est-à-dire sa longueur. Enfin, il y a les attributs.

Les attributs

Nous avons déjà survolé cette question il y a quelques mois, dans cette même rubrique. Souviens-toi, lecteur : il s'agissait alors d'afficher dans une fenêtre une liste de fichiers sous forme d'icônes. Nous allons y revenir et fouiller un peu plus dans les détails. L'attribut d'un fichier est un nombre, qui peut prendre les valeurs suivantes :

0 : Fichier normal, lecture et écriture.
1 : Fichier normal, lecture seule;
2 : Fichier caché.
4 : Entrée système cachée.
8 : Label, nom de la disquette.
16 : Dossier.
32 : Archive

Attention, malgré les apparences, ce n'est pas un masque de bits ! S'il est vrai que certains attributs doivent être testés par bit, ce n'est pas toujours le cas. Intéressons-nous pour commencer au premier bit, qu'il faut toujours considérer comme une valeur 'brute'. La valeur '0' (le bit n'est pas positionné) est le cas le plus fréquent. Elle représente un fichier tout à fait normal et

classique, de bon aloi. On peut le lire, y écrire et le voir. Si le bit est positionné (valeur '1'), c'est pareil, mais on ne peut pas écrire d'autres données dans ce fichier, ni donc le détruire. On dit qu'il est 'protégé en écriture'.

Les autres informations sont à lire bit par bit. Le second bit, s'il est positionné, signifie que le fichier est 'caché', et qu'il n'apparait normalement pas dans les fenêtres du bureau. A part ça, rien ne le distingue des autres, et rien ne vous empêche de l'afficher quand même. Non mais, qui c'est qui commande ?

Le troisième bit ne nous concerne pas, il vient du MS-DOS. Berk. Le quatrième signifie que le fichier est en fait un pseudo-fichier, c'est le nom (label) donné à la disquette ou à la partition.

Le cinquième est très important. Il signale un dossier. Là encore, il ne s'agit pas d'un 'vrai fichier', mais de ce qu'on appelle 'une entrée de sous-répertoire'. Nous y reviendrons un peu plus loin. Finalement, le dernier bit, dit 'bit d'archive', est automatiquement positionné par le système lorsqu'un fichier est créé ou modifié, et les utilitaires de copie ou de backup sont sensés l'annuler. Cela permet en principe de distinguer les fichiers créés ou modifiés depuis la dernière sauvegarde.

Création

Nous allons commencer par le commencement, c'est-à-dire la création d'un fichier. La fonction qui réalise ce miracle est la suivante :

long Fcreate (const char *filename, int attr); /* En C */
handle%=GEMDOS(60, L:V:filename$, attr&) ! En GFA

'filename' est le nom que l'on désire donner à ce fichier. Plus précisément, c'est l'adresse de ce nom. 'attr' est la valeur d'attribut du nouveau fichier. Le nom lui-même peut éventuellement être précédé d'un chemin d'accès si on veut créer le nouveau fichier ailleurs que dans le répertoire courant. Notez que si le fichier 'créé' existe déjà (s'il y a déjà un fichier de ce nom dans ce chemin), l'ancien est irrémédiablement perdu et remplacé par le nouveau. La fonction retourne une valeur négative en cas d'erreur, ou sinon une valeur positive qui est le 'handle' du fichier créé. A partir de là, toutes les opérations sur ce fichier devront utiliser ce handle pour le désigner, il est donc très important. Les attributs seront généralement 0 ou 1. Même si le fichier créé est en lecture seule, il est possible d'y écrire (puisqu'il vient juste d'être créé et qu'il est vide) jusqu'à ce qu'il soit fermé.

Ce qui nous amène à la fonction de fermeture d'un fichier. Normalement, lorsqu'on quitte une application, tous les fichiers encore ouverts sont automatiquement fermés par le système. Toutefois, il est nettement préférable de le faire soi-même avant de quitter. D'ailleurs, pour des raisons de sécurité, il vaut mieux toujours ouvrir un fichier seulement au moment d'y lire ou d'y écrire quelque chose, puis le refermer de suite après, quitte à le réouvrir plus tard si nécessaire. Car s'il y a un incident entre ces deux opérations (plantage, coupure de courant...), des données peuvent être perdues. Il est donc préférable que l'intervalle soit le plus bref possible. Revenons donc à notre propos. Pour fermer un fichier, c'est simple : int Fclose (int handle); /* En C */

var&=GEMDOS(62, handle&) ! En GFA

On indique juste le handle du fichier. Pour créer un dossier, on utilise pas la fonction 'Fcreate' avec l'attribut correspondant. Il y a une fonction dédiée à cette opération : int Dcreate (const char *path); /* En C */

var&=GEMDOS(57, L:V:path$) ! En GFA

On transmet simplement le chemin, plus exactement l'adresse de la chaine indiquant ce chemin. Un dossier créé n'a pas besoin d'être fermé, evidemment.

Destruction

Voyons de suite comment détruire un fichier:

int Fdelete (const char *filename); /* En C */
var&=GEMDOS(65, L:V:filename$) ! En GFA

Le fichier n'a pas besoin d'avoir été préalablement ouvert, on le désigne par son nom et pas par un handle. Attention, le fichier et ses données sont perdus. Pour détruire un dossier, c'est presque pareil :

int Ddelete (const char *path); /* En C */
var&=GEMDOS (58, L:V:path$) ! En GFA

Mais le dossier doit être rigoureusement vide, c'est-à-dire ne contenir ni fichier, ni sous-dossier. Il faut donc d'abord parcourir son contenu, détruire un par un les fichiers qui s'y trouvent, et s'il y a des dossiers, 'y entrer', détruire également les fichiers, puis le sous-dossier, jusqu'à ce qu'il n'y ait plus rien et que le dossier principal puisse enfin être effacé.

Ouverture, lecture, écriture

Pour avoir accès à un fichier qui existe déjà, il faut l'ouvrir. Cela se réalise avec la fonction que voici :

long Fopen (const char *filename, int mode); /* En C */
handle%=GEMDOS(61, L:V:filename$, mode&) ! En GFA

Nous retrouvons comme précédemment le nom du fichier. Le 'mode' peut prendre trois valeurs. Avec le mode nommé FO_READ, de valeur 0, nous pourrons seulement lire le contenu du fichier. Avec FO_WRITE, de valeur 1, on pourra seulement y écrire. Et avec FO_RW, de valeur 2, on pourra faire les deux. Comme lors de la création, nous obtenons en retour le handle du fichier ou un code d'erreur négatif.

Pour lire des données, il faut utiliser la fonction :

long Fread (int handle, long count, void *buf); /* En C */
cnt%=GEMDOS(63, handle%, L:count%, L:V:buf$) ! En GFA

Le fichier est désigné par son handle en premier paramètre. Le second indique le nombre d'octets à lire et le troisième est l'adresse d'un buffer en mémoire où doivent être placées les données lues (ce buffer doit être suffisamment grand, bien sûr). La fonction retourne le nombre d'octets effectivement lus.

La fonction d'écriture lui ressemble beaucoup :

long Fwrite (int handle, long count, void *buf); /* En C */
cnt%=GEMDOS(64, handle%, L:count%, L:V:buf$) ! En GFA

Les paramètres sont les mêmes, mais cette fois ça va dans l'autre sens, de la mémoire vers le fichier.

Il existe une petite bête qu'on appelle 'pointeur de fichier'. Car c'est bien beau de lire ou d'écrire, mais à quel endroit du fichier le fait-on ? A partir de la position désignée par la bête. Il s'agit d'une position relative, indiquée toujours à partir du début du fichier, en octets. Lors de la création ou de l'ouverture d'un fichier, le pointeur est toujours placé au début, c'est-à-dire sur '0'. Si on lit par exemple 10 octets, il sera placé sur '10', car il avance en même temps. Mais on peut le placer 'manuellement' sur une position donnée à l'aide de la fonction :

long Fseek (long offset, int handle, int seekmode); /* En C */
var%=GEMDOS(66, L:offset%, handle%, seekmode&) ! En GFA

Pour une fois, le handle n'est pas le premier paramètre, mais le second. Le premier est la position souhaitée pour le pointeur, et le mode peut prendre trois valeurs. Avec '0', l'offset est interprété à partir du début du fichier. Avec '1', il sera avancé ou reculé (offset positif ou négatif) à partir de la position actuelle. Et avec '2', il est interprété à partir de la fin du fichier (offset toujours négatif).

Modifications

Les caractéristiques d'un fichier peuvent être aisément modifiées. Par exemple, son nom peut être changé au moyen de la fonction :

int Frename (0, const char *oldname, const char *newname); /* En C */
var&=GEMDOS(86, 0, L:V:oldname$, L:V:newname$) ! En GFA

Le premier paramètre est toujours 0. C'est comme ça. Les deux autres sont respectivement le nom actuel et le nouveau nom du fichier à traiter. Comme toujours sous GEMDOS, la fonction retourne un code d'erreur négatif en cas de problème. Par exemple, le nom actuel ne correspond à aucun fichier existant, ou alors il est protégé en écriture, etc. Les noms de dossiers ne

peuvent être modifiés que depuis la version 1.4 du TOS.

Les date et heure d'un fichier sont modifiables par la fonction :

int Fdatime (DOSTIME *timeptr, int handle, int wflag); /* En C */

~GEMDOS(87, L:timeptr%, handle%, wflag&) ! En GFA

Commençons par la fin, ce sera plus simple. Le dernier paramètre est un flag. S'il vaut '1', la date et l'heure seront modifiées. S'il vaut '0', elles seront lues. L'avant-dernier paramètre est le handle du fichier, qui doit donc être préalablement ouvert. Le premier paramètre indique la date et l'heure soit avant l'appel à la fonction (si on veut les modifier), soit après (si on veut les lire). C'est une valeur de quatre octets qui se présentent ainsi en langage C :

```
typedef struct {
unsigned int time;
unsigned int date;
} DOSTIME;
```

L'octet inférieur représente la date sous la forme 'AAAAAAAMMMMJJJJJ'. L'année, qui ne peut prendre que des valeurs entre 0 et 119, doit être ajoutée à 1980 pour obtenir le bon millésime. L'octet supérieur représente l'heure sous la forme 'HHHHHMMMMMMSSSSS'. Les secondes, qui ne peuvent prendre que des valeurs de 0 à 31 doit être multipliées par deux. L'horloge interne a en effet une précision de deux secondes, ce qui est amplement suffisant pour les fichiers.

Enfin, pour modifier les attributs des fichiers, nous utiliserons :

int Fattrib (const char *filename, int wflag, int attrib); /* En C */

var&=GEMDOS(67, L:V:filename$, wflag&, attrib&) ! En GFA

Le flag permet comme précédemment de lire (0) ou de fixer (1) les attributs du fichier dont on indique le nom (avec éventuellement le chemin). 'attrib' est soit rempli par la fonction avec les attributs actuels, soit par le programme par les nouveaux. Attention à ne pas faire n'importe quoi ! N'essayez JAMAIS de transformer un fichier en dossier, un dossier en label, ou d'autres bricoles sans aucun sens, le ciel pourrait vous tomber sur la tête. Certaines versions du TOS vérifient et ne modifient rien dans les cas absurdes, mais pas toutes. Le mieux pour modifier des attributs est de commencer par les lire, de changer le ou les bit(s) qui doit (doivent) l'être, et de réinjecter le résultat.

Recherche

Je ne vais pas entrer dans les détails de la recherche de fichiers, cela nous entraînerait trop loin et puis j'en ai déjà parlé dans ce fameux article du n° 89 auquel je vous recommande de revenir. Je rappellerai simplement que cette opération s'effectue au moyen des deux fonctions 'fsfirst' et 'fsnext'. La première de ces fonctions permet de rechercher dans un chemin donné le premier fichier dont le nom correspond au filtre indiqué (les jockers '*' et '?' peuvent être utilisés) et possédant certain(s) attribut(s). La seconde fonction cherche un par un les fichiers suivant ayant les mêmes caractéristiques. Toutes deux placent dans un tampon nommé DTA (Disk Transfer Area, de 44 octets) les informations relatives au fichier trouvé : le nom complet, la taille, la date, l'heure et les attributs.

Le point est fait sur les bases de la gestion des fichiers. Le principe est finalement très simple et la mise en pratique aussi. Ces quelques fonctions sont tout à fait suffisantes pour les besoins de tous les jours. La philosophie que nous avons souvent appliquée sous GEM reste d'actualité : ne pas se faire bouillir les chromosomes et laisser le système se prendre la tête à notre place.

Claude ATTARD



DOM. PUBLIC

dirigé par Jean Jacques ARDOINO

QUARTET

QUARTET est un logiciel multipistes audio signé Gilles BARGES et qui devrait être rebaptisé QUINCY lors de sa sortie. Mais QUARTET, c'est aussi un soundtracker très performant dont un musicien passionné en a fait une sorte de démo-présentation sous forme de SLIDE SHOW sur fond musical... composé avec QUARTET bien sûr. L'originalité de l'AFFAIRE, c'est que cette démo tient sur 9 disquettes contenant chacune un style de musique différent. Pour l'instant, c'est le ST monochrome qui est à l'honneur, mais d'ici très peu de temps les autres machines pourront aussi en profiter.

GdM

l'actualité du dom-pub

Le mois avait bien commençé avec des programmes comme Gemview et Two In One, avec Maggie n°17... On pouvait espérer que le rythme avait repris. Mais, comme chaque année, la période mai-juin reste sombre pour le shareware. Quelques nouveautés tout de même, des mises à jour encore mais, rassurez-vous, j'ai tout de même conservé plus de onze mégaoctets pour vos machines affamées.

Tout d'abord, il faudrait s'entendre sur ce qu'on appelle "nouveautés". La presse concurrente peut affirmer que je me trompe et que le mois dernier n'a pas manqué de nouveautés. J'appelle "nouveautés" des nouveaux programmes (et non des mises à jour) et, surtout, des programmes réellement nouveaux. Il arrive bien, de temps en temps, qu'une vieille application sorte de l'ombre par on ne sait quel miracle, et il serait bien sûr dommage d'en priver les utilisateurs.

Mais on m'a dit, indirectement : "des nouveautés, il y en avait le mois dernier". Alors, où vais-je trouver ces nouveautés que je n'ai pas vues ? Eh bien, je vais jeter un oeil là où l'auteur de cette affirmation les présente. Et que vois-je, comme "nouveautés" ? GFA Patch 1.07 et ZZCOM Pro ? Oui, ils ont été présentés dans STMAG en décembre dernier. GemBench 4.03 ? Dispo depuis début avril. Thing 0.26 ? Le mois dernier, nous proposions la 0.31 en anglais (qui est la cinquième release : nous avons proposé la version 0.26 en février). La démo de Neodesk 4.0 ? Elle a été diffusée par STMAG en septembre 1994. Quant à Triple Yahoo, il est apparu dans nos colonnes dès avril 1994 ! Il n'existe pas, à ma connaissance, de version 3.0 de Premium MahJongg II (qui, au passage, n'a en commun avec le célèbre jeu chinois que les pièces : Premium Mah Jongg est en effet un des multiples remakes de Shanghai). La version qui pourrait circuler comme "3.0" est entièrement identique, à l'octet près, à celle que nous avons testé en avril 1994 dans STMAG. Quant à 4_7_11, il date de 1992...

Je présume même qu'on verra en juillet ou à la rentrée scolaire la démo de Twilight (disponible chez Pressimage depuis décembre dernier).

Tout dépend en fait du sens qu'on donne au mot "nouveauté". Suivant qu'il se réfère à une période se chiffrant en semaines, ou même en mois, ou bien à une période se mesurant en années, voire en décennies, celà ouvre diverses perspectives quant à la façon dont on va traiter l'actualité... Pour ma part, j'en reste (stupidement, je le reconnais) à ce que j'ai dit : le mois dernier était riche en updates, mais pas en nouveaux programmes. Et il y avait tout de même treize mégas !

Et ce mois-ci ce n'est pas très différent. Il n'y a d'ailleurs qu'à se ballader sur les serveurs (et même les ftp) pour voir qu'on n'hésite plus à uploader des trucs qui s'y trouvent déjà depuis longtemps. Ah ! Une démo de Freeway datant du 3 juin ? C'est sûrement une nouvelle ! Mais non, c'est la même, celle qui date de 1993... Je trouve un C_POKER, j'ouvre, 1992 ! Enfin, je le mets quand même, je suis sûr que plein de gens ne l'ont pas. Je n'en avais jamais entendu parler.

Vous n'imaginez pas le temps qu'on passe à récupérer des Desert Drain, des démos de Phoenix, des Robert in the Fire Factory et autres trucs dont on croit dur comme fer, avant d'avoir décompacté, que ce sont de nouvelles versions. Et quand, de surcroît, on se sent naturellement porté à récupérer toutes les versions possibles de Premium Mah Jongg parce qu'on a lu dans un journal sérieux qu'il existait une version 3.0 et que, même si on en doute, il faut bien vérifier...

LES MISES A JOUR

Les questions de dernière minute font que parfois, on a à peine fini de regarder les modifications de la version 2.80 de Backward qu'on se retrouve avec une 2.84 suivie immédiatement d'une 3.10 toute fraîche ! Celle-ci a encore des codes optimisés, offre de nouvelles options (ignorer l'IDE, supprimer le logo Atari, désactiver Backward au démarrage...) et agit maintenant comme programme résident. Nouvelle version de 7UP (2.31), de Zorg (1.96), de StarCall (2.0C), de Profile (2.14), de PacShell (2.60) et du patch multiple pour le TOS 4.04 (1.2).

Songz arrive en version spécifique Falcon, Gemview nous offre une version 3.15, ESSCode une 6.4, Led Panel pousse une 3.1, Oasis (kit de remplacement AtariNOS) est en version 1.12 et GrepIt en version 2.11. Citons encore Wincom et sa version 1.4, une version complète de ST-Guide 13 en anglais, Sys Info 3.0, Midiwiz 1.11F et Two in One 1.30 avec encore beaucoup d'améliorations (nom du dossier sélectionné, sans qu'il soit besoin de l'ouvrir, lors de la création d'une archive, accepte d'autre paramètres de démarrage qu'une archive, etc.) mais malheureusement en allemand uniquement. En effet, d'habitude l'auteur me renvoie une version avec un ressource modifié où il ne reste qu'à traduire les nouveaux objets et, surtout, un PRG spécial pour le ressource français. Cette fois, il ne l'a pas fait et il y a peu de chance qu'un ressource traduit fonctionne avec le PRG allemand. Attendons donc, la version française viendra.

EB Ed Pov arrive avec une version toute fraîche (2.22c), toujours aussi belle et apparemment un peu plus stable et qui, parmi ses nouvelles options, propose divers modes d'importation et d'exportation de scripts, de scènes et de texture suivant les modules disponibles. Car EB Ed Pov utilise maintenant des modules (ou drivers) pour l'importation et l'exportation. Certains modules sont livrés avec le shareware, et d'autres (export pour Cloe, en format 3D2 et ASM pour les programmeurs en assembleur, en DXF et en GEM Metafile) sont négociables avec l'auteur.





Pas de nouvel AEO, si ce n'est un spécifique Jaguar et Jag Magazine propose un numéro de mai 95. Amateurs de nouvelles du monde Atari anglais, du serveur Chameleon et du shareware, ne manquez pas le numéro 17 de Maggie, vous le regretteriez !

MAGIC MAC 1.2.1 DÉMO

S. et W. Behne

Les auteurs de NVDI, Magic et Magic Mac ont enfin trouvé ce qui empêchait Magic Mac de tourner sur Power Mac. Cette version 1.2.1 est donc compatible tout Mac avec 68030 minimum. Sur Power Mac, elle n'est pas encore en mode natif et ne tourne qu'en émulation 68xxx mais, sur un 7100/80, cela donne tout de même plus de deux fois la vitesse d'un TT. Limitée à un plafond de 256 couleurs, la démo pourra être utilisée par tranches d'un quart d'heure. Mais, au bout du temps imparti, il n'est pas nécessaire de la réinstaller. Il suffit de la relancer. Contrairement à la version définitive qui peut utiliser des dossiers Mac et des cartouches Syquest formatées Atari (en compatible AHDI), la version de démo ne permet pas d'utiliser d'autres lecteurs que les lecteurs A et B, et le dossier Magic C qui sera la partition C sous Magic. Il faudra donc passer par les disquettes ou autres moyens de transfert (voir le dossier consacré aux transferts dans le même numéro) pour nourrir l'émulateur en applications GEM à tester. Il n'est pas nécessaire d'être en mode Atari pour copier des fichiers sur la partition C. Vous pouvez également le faire en mode Mac, en copiant les fichiers dans le dossier MAGIC_C. Pour l'instant, j'ai testé Gemview, Two in One avec STZIP et LHARC, Premium Mahjong II, Everest, Selectric, Let Them Fly, Zorg et AQT_Player, et tout à l'air de se passer le mieux du monde. Par contre, Da's Layout True Color ne passe pas, en tout cas sur la démo. Kobold tourne, mais en mode GemDos uniquement. Speed of Light, à mon grand étonnement, tourne aussi, malgré un léger problème de redraw en quittant. Enfin j'ai tenté quelques copies d'écran avec IMG-Hardcopy et le test est positif.

Ease 4, lui aussi en version de démo et identique à la version Atari à quelques

détails près, est maintenant doté d'un édi-
décelpté par le programme dans sa version
teur de clavier. Mais il faut se mettre en mode monochrome pour l'utiliser, sinon il renvoie une erreur 10.

Voilà, il fallait bien donner aux ataristes un accès à cette excellente réalisation, parce que s'ils la récupèrent depuis un serveur Mac avec leur Atari, il risque d'y avoir des problèmes de transfert (gestion des en-têtes, type et creator). Le fichier est zippé, et je précise d'ailleurs, pour ôter toute envie à l'auteur de ST ZIP de demander des comptes à Pressimage, qu'il n'a pas été zippé avec ST ZIP mais Zip It sur Mac. Il suffit de transférer l'archive telle quelle sur un Mac et, si celui-ci est doté d'une version récente de Stuffit Expander, de l'utiliser pour décompacter. Il s'en sortira très bien et dézippera sans qu'il soit nécessaire de recourir à Zip It, puis décompactera l'archive d'extension .sit et créera le dossier avant que vous ayez eu le temps de dire Ouf.

AQT PLAYER 0.96

Diether Fiebelkorn

L'auteur de Gemview avait déjà réalisé un player de fichiers AVI. Il s'attaque maintenant aux MOV avec ce Player de fichiers Quicktime Apple. Encore très lent, même avec le 68030 à 32 MHz du TT, il fonctionne assez bien, en monochrome, 16 ou 256 couleurs, à condition d'utiliser des animations en 24 bits sous certains modes de compression. D'après l'auteur, seul le format CINEPAK est actuellement reconnu. En fait, le format Component Video (CVID) est également

actuelle.

Limité par la vitesse du processeur utilisé, ce player, bien que pouvant fonctionner sur toutes machines, ne devrait pas être essayé sur ST, à moins de vouloir récupérer des images au format ESM (puisque l'application le permet).

En tous cas il tourne sous la nouvelle version de démo de Magic Mac, mais le gain de vitesse par rapport au TT n'est pas vraiment sensible.

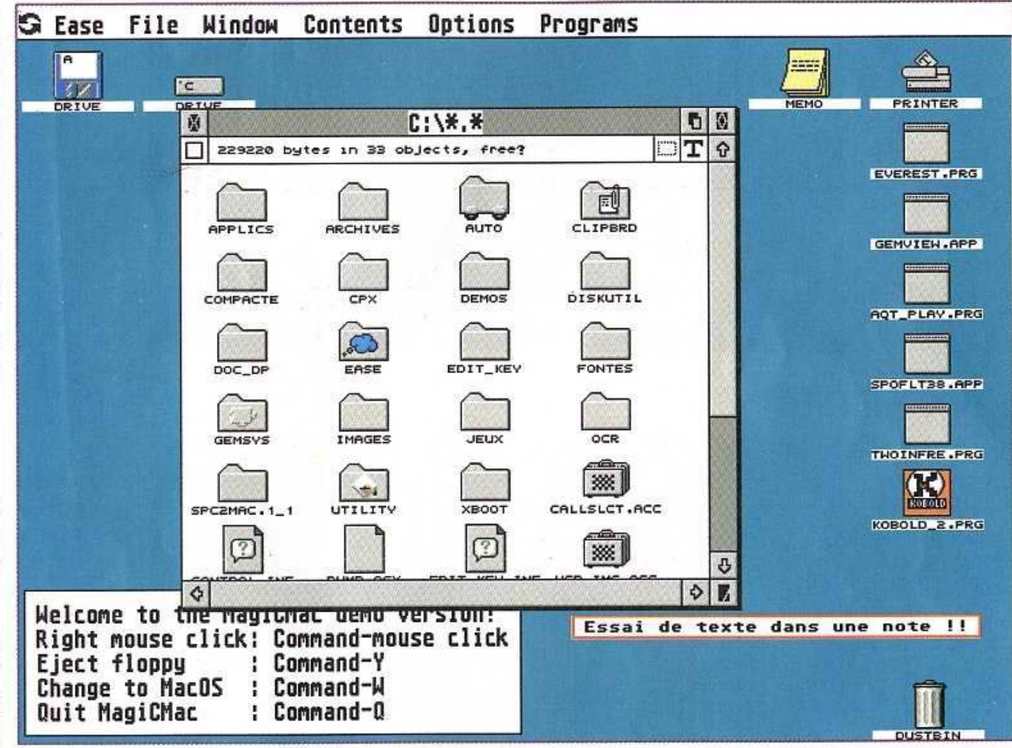
THOUGHT 2.2

Pete Armitage

Ce processeur d'idées n'est pas nouveau (une version 1.0 a été mise en domaine public), mais il nous revient dans une version datant de mars dernier, avec une nouvelle interface haute en couleurs. Conçu à l'origine pour les programmeurs et autres informaticiens voulant construire des organigrammes, Thought peut être utilisé pour la création, le suivi et la gestion de beaucoup d'autres projets. Chaque élément (objet) de la hiérarchie ouvre une boîte où sont définis un link (éxécution d'un texte de macro), un programme parmi dix (avec paramètres), un masque, des notes et une info destinée à être affichée pendant l'exécution.

Les différentes actions, comme l'ajout, la copie, le déplacement ou la suppression d'objets, les modifications de liens, sont essentiellement gérées par une barre d'icônes en haut de la fenêtre.

Ceci est une version de démo, mais donne une bonne idée des possibilités et de l'intérêt d'une telle application.



MACATARI ET SPECTRE TO MAc

Dirk Sabiwalski

L'auteur d'Ease est aussi le réalisateur de certains sharewares (il avait déjà réalisé Hex-Edit, éditeur de fichiers très pratique). Il nous propose aujourd'hui deux freewares qui joueront un rôle dans vos transferts entre Atari et Mac.

Le premier, MacAtari, formate des disquettes 690 Ko qui seront utilisables à la fois sur Mac et sous Spectre (même sans GCR). Le second charge une disquette DD Spectre et en copie le contenu sur une disquette HD qu'il formate en Mac.

Il est vrai qu'aujourd'hui, avec la souplesse offerte par l'utilisation de disquettes au format MSDOS pour les transferts, ce genre d'utilitaire semble moins indispensable qu'il y a trois ans, mais les utilitaires comme Access-PC, Apple File Exchange et Echange PC-Mac sont surtout conçus pour échanger des fichiers non spécialement Mac. Si vous formatez une disquette en compatible MSDOS sur Atari et y écrivez un dossier contenant des applications Mac, il y a peu de chances qu'Echange Mac PC soit capable de restituer aux applications leur type et leur creator d'origine, ce qui peut poser certains problèmes de manipulation. Et vous pouvez vous trouver devant un Mac qui ne dispose pas de l'utilitaire d'échanges (Ca arrive). MacAtari et Spectre to Mac seront alors bienvenus, même si vous ne devez les utiliser qu'une fois tous les six mois.

DOOMSTEIN

Dans la série 'Les clones de Doom se suivent et se ressemblent un peu, mais pas toujours', voici un nouveau venu, Doomstein qui est, comme son nom l'indique, un jeu inspiré de Doom et de Wolfenstein 3D. Malgré quelques défauts de jeunesse (monstres un peu plats, possibilité de passer à travers un monstre ou de se faire tirer dessus à travers un mur), il est

néanmoins très agréable à jouer, avec de bons graphismes, de très beaux sons et une maniabilité tout à fait satisfaisante, ce qui ne gâte rien. C'est un jeu pour Falcon uniquement, et en true color. Alors, entre Substation STE/Falcon et Doomstein Falcon, va-t-il falloir que je songe à larguer mon TT ?

Les images jointes à l'article ne donnent qu'une petite idée du scénario mais une bonne idée de la qualité des graphismes. Mais laissez votre imagination faire le reste...

AIDES POUR POV

Deux documentations au format ST-Guide vont sans doute être d'une grande utilité aux utilisateurs de POV et à ceux qui souhaiteraient s'y mettre. Je craignais que la première soit en allemand, mais il n'en est rien : elles sont toutes deux en anglais. Je ne suis pas germanophobe, mais il faut admettre l'idée qu'une doc en anglais a quand même d'être accessible par un plus grand nombre de personnes qu'une doc en allemand.

Une des docs est en version 1.03 (datée du 15 mai 1995) et présente la plupart des instructions et leur syntaxe, la seconde est en version 0.9 (datée du 28 avril 1995) et offre un panorama beaucoup plus large de l'univers de POV, avec les différentes versions pour différentes machines, les serveurs et sites où on peut trouver des fichiers POV, une documentation pour démarrage rapide avec guide d'installation, un tutorial abondamment illustré (en IMG) et, enfin, un chapitre sur le langage de base, les définitions d'objets, les textures, la caméra, les sources lumineuses et bien d'autres choses encore.

ARABESQUE 2

Bien sûr, ce n'est qu'une version de démo, mais on ne pouvait pas passer sous silence le très attendu Arabesque 2 maintenant édité par No Software (les créateurs du superbe et très puissant bureau alternatif NoDesk). Arabesque a muté : le programme à double visage (un peu de bitmap et un peu de vectoriel) est devenu un programme entièrement consacré au graphisme vectoriel qui va charger le CVG, l'EPS, le GEM Metafile, l'AOB d'Arabesque et sans doute d'autres formats, et peut sauver en EPS, en EPS Illustrator, en PLT, en SHP (Neon Shapes), en CVG, etc.

Oui, mais si ce n'est qu'une démo, à quoi ça sert et pourquoi en parler ici ? Parce que, d'une part, c'est Arabesque et qu'on a vraiment attendu l'arrivée de cette version 2 et, d'autre part, même si cette démo ne permet pas de sauver son travail, elle est déjà un vrai plaisir pour les yeux. Son interface est superbe, la plupart des outils sont accessibles, tout est riche en couleurs si on est en VGA. D'ailleurs, étant donné la place prise par l'interface, le 640x480 semble être un minimum. On pourra éventuellement lancer Arabesque en 640x400 mais ça devient riquiqui et, même si l'application accepte les résolutions ST basse et moyenne, ce n'est même pas la peine d'y songer. Par contre, avec un 19 pouces monochrome, on perdra une grande partie de l'esthétique de l'interface (comme avec Interface, Phoenix ou autres), mais on peut tout à fait travailler.

Voila un produit qu'on a longtemps attendu, mais sa version de démonstration nous montre que la qualité du résultat valait bien le temps d'attente.

BABAYE...

Je crois avoir dit l'essentiel. Il y a encore d'autres choses, notamment une version de démonstration d'Interface 2.30, une version 5 de la démo Bound pour Falcon et un document (en anglais) réunissant toutes les commandes Hayes. Sans oublier un dossier contenant des fichiers HTML et traitant justement des spécifications du format HTML. Vous pourrez consulter ces fichiers avec HTML Bowser d'Alexander Clauss et, si vous voulez vous lancer dans la programmation d'une interface graphique Atari permettant de circuler sur internet WWW, vous trouverez là les infos concernant le format utilisé.

Le tableau du mois dernier contenait beaucoup d'erreurs. Sur une des colonnes, une ligne vierge a été malencontreusement supprimée lors de l'exportation depuis Phoenix (qui, habituellement, ne fait jamais ce genre de blagues). Mille excuses à ceux qui n'ont pas pu reconstituer le puzzle, et aux autres aussi, d'ailleurs. Mais que ceux qui n'ont pas essayé ne viennent pas râler après coup, parce qu'ils ont le nouveau tableau qui devrait être bon, je l'espère.

Il me reste à vous souhaiter de bonnes vacances. Nous nous retrouverons début septembre alors que beaucoup d'entre nous auront encore les sourcils chargés d'iode et un chant de coquillage dans un coin de mémoire...

A bientôt.

Jean Jacques ARDOINO (NEXT)

Logiciel	Description	Version	Chemin sur le 3615 STMAG	Diskimage
Adresse	Carnet d'adresses	2.02F	/BUREAU/DIVERS/ADRE202F.TOS	ST 1462
Aide POV (1)	Aide ST-Guide pour POV	0.9<-	/GRAPH/DESSIN/POV/POVHLP_1.TOS	ST 1441
Apple Quicktime Player	Player de fichiers Quicktime	0.96<-	/GRAPH/ANIM/AQTP096.TOS	ST 1476
Atari Tools	Gestionnaire de disques et fichiers	1.1	/UTILS/DISK/ATTOOL11.TOS	ST 1453
Audio Create	Echantillonneur sonore	2.0	/MUSIQUE/SAMPLES/UTILS/AUD_CREA.TOS	ST 1422
AVI Player	Player de fichiers AVI	0.96	/GRAPH/ANIM/AVI_P096.TOS	ST 1440
Big	Librairie Gem	2.02	/PROGRAMM/OUTILS/BIG202.TOS	ST 1453
CD Player	Player/enregistreur de CD audio	1.2	/MUSIQUE/CDPLAY12.TOS	ST 1461
CFN Check	Test et impression de fontes Calamus	1.2	/BUREAU/FONTES/CALAMUS/CFN_CHCK.TOS	ST 1471
Chain Reaction	Jeu de réflexion		/JEUX/REFLEXIO/CH_REACT.TOS	ST 1483
Da Capo	Carnet d'adresses	1.21E	/BUREAU/DIVERS/DACA121E.TOS	ST 1427
Doomstein	Clone de Doom	<-	/JEUX/ACTION/DOOMSTEI.TOS	ST 1455
EPS x CVG	Convertisseur EPS/CVG	1.0	/GRAPH/UTILS/CONVERT/EPSXCVG.TOS	ST 1242
Freedom	Sélecteur de fichiers	1.13E	/UTILS/SYSTEM/FRDM113E.TOS	ST 1498
Gem Bench	Benchmark	4.03	/UTILS/DIVERS/GBNCH403.TOS	ST 1455
Gemini	Bureau alternatif	1.A	/UTILS/SYSTEM/GMNI1A.TOS	ST 1438
Gemview	Convertisseur d'images	3.15 New!	/GRAPH/UTILS/CONVERT/GEMVW315.TOS	ST 1402
Gestion Familiale	Budget familial	2.0	/BUREAU/DIVERS/GESTFAM2.TOS	ST 1462
GLCB 2	Librairie C toutes plateformes		/PROGRAMM/SOURCES/C/GLCB2.TOS	ST 1407
GREPIT	Recherche GREP sous GEM	2.11 New!	/UTILS/DIVERS/GREPI211.TOS	ST 1451
HTML Browser	Lecture de pages WEB	0.8	/COMMS/HTML08.TOS	ST 1439
Kandinsky	Logiciel de dessin vectoriel	1.74	/GRAPH/DESSIN/KAND174D.TOS	ST 1485
LHARC 3 Junior	Archiveur avec shell et SFX !	3.10	/UTILS/COMPACT/ARCHIVES/LHA310.TOS	ST 1335
MacAtari	Formatage Spectre/Mac	<-	/UTILS/DISK/FORMAT/MACATARI.TOS	ST 1260
Magic Mac démo	Emulateur Atari sur Mac	1.2.1<-	/EMUL/SYSTEMS/M_MAC_DE.ZIP	ST 1427
MoveIt	Sokoban sous GEM		/JEUX/REFLEXIO/MOVIT101.TOS	ST 1473
MusicChannel	Player de Mod et lecteur CD audio	1.62	/MUSIQUE/MCHAN162.TOS	ST 1320
NetHack PRG	Jeu d'aventure	3.13d	/JEUX/AVENTURE/NH313D_1.TOS	ST 1425
Nishiran	Jeu d'aventure		/JEUX/AVENTURE/NISHIRAN.TOS	ST 1457
NoDesktop	Bureau alternatif	3.02	/UTILS/SYSTEM/NODSK302.TOS	ST 1482
OCR	Reconnaissance optique de caractères	1.4F	/BUREAU/TTEXTE/OCR14F.TOS	ST 1406
Only! Valency!	Jeu de réflexion		/JEUX/REFLEXIO/VALENCY.TOS	ST 1433
Pac Shell	Shell pour archiveurs	2.60 New!	/UTILS/COMPACT/PACSH260.TOS	ST 1444
Pack-CDK	Gestion doc et fontes Calamus		/BUREAU/PAO/PACK_CDK.TOS	ST 1430
Paula	Player de modules (MOD)	2.4	/MUSIQUE/SNDTRACK/PLAYERS/PAULA24.TOS	ST 1377
POV 2.2 (exécutables)	Raytracing	2.2	/GRAPH/DESSIN/POV/POV22PRG.TOS	ST 1160
POV Help	Aide ST-Guide pour POV	1.3<-	/GRAPH/DESSIN/POV/POV_H103.TOS	ST 1469
Premium Mah Jongg	Shanghai	2.0	/JEUX/REFLEXIO/MAHJONII.TOS	ST 1439
RSC Trans	Traduction de fichiers ressource	1.1	/UTILS/DIVERS/RSCTRA11.TOS	ST 1419
Seven Up	Editeur de textes	2.31 New!	/BUREAU/TTEXTE/7UP231.TOS	ST 1442
Spectre to Mac	Récupération disques Spectre	1.1<-	/UTILS/DISK/FORMAT/SPEC2MA11	ST 1490
Speed of Lite	Affichage d'images GIF	3.8	/GRAPH/UTILS/SPOFLT38.TOS	ST 1498
ST-Guide	Aide en ligne hypertexte	13e New!	/UTILS/DIVERS/STG13E.TOS	ST 1417
STE To Falcon	Compatibilité STE sur Falcon	2.21	/UTILS/SYSTEM/ST2FC221.TOS	ST 1448
Stello	Jeu d'Othello	2.1	/JEUX/REFLEXIO/STELLO21.TOS	ST 1259
STZIP	Archiveur au format ZIP	2.6	/UTILS/COMPACT/ARCHIVES/STZIP26.TOS	ST 1375
The Original	Clone de Boulder Dash	2.30s	/JEUX/REFLEXIO/ORIG230S.TOS	ST 1449
Thing	Bureau alternatif	0.31E	/UTILS/SYSTEM/THIN031E.TOS	ST 1500
Towers II (A)	Jeu d'aventure	1.0	/JEUX/AVENTURE/TOW_II_A.TOS	ST 1450 (2 disquettes)
Two In One	Shell pour les archiveurs	1.30 New!	/UTILS/COMPACT/ARCHIVES/TWOIN130.TOS	ST 1410
World Clock	L'heure partout dans le monde	1.0a	/UTILS/DIVERS/WRLDCLKA.TOS	ST 1477
World Conquest	Jeu de stratégie	0.9	/JEUX/REFLEXIO/WC09.TOS	ST 1494
X Splitter	Fragmentation de gros fichiers	2.0	/UTILS/FICHIERS/XSPLITT2.TOS	ST 1439
XLATOR	Traducteur multilingue	2.01	/BUREAU/DIVERS/XLATOR2.TOS	ST 1373
Zeigs Mir	Visualiseur & lien avec éditeurs	0.30	/UTILS/DIVERS/ZEIGMR30.TOS	ST 1365
ZORG (Ze ORGaniser)	Gestion des disques durs	1.96 New!	/UTILS/DISK/HARDDISK/ZORG_196.TOS	ST 1500
ZZ Com Pro	Emulateur minitel/modem	0.98a	/COMMS/VIDEOTEX/ZZCOMPRO.TOS	ST 1375



2 nouveaux CDROMS

MISSION 1

Quand nous explorons Mission 1, nous trouvons d'abord un dossier où sont réunies soixante-quinze disquettes de la série 4U (???). Au milieu de ces cinquante méga-octets d'inutilités, nous trouverons Paula en version 2.1b du 1.1.93 (quatre fois !), Lharc 2.01i du 3.7.91 et Starcall 1.7v du 22.4.93. En l'absence d'index, éplucher soixante-quinze dossiers avec leurs multiples sous-dossiers représente une tâche aussi passionnante que fouiller une vingtaine de cartons remplis de papiers en vrac pour retrouver une facture...

Nous trouvons ensuite un dossier Bonus 1 contenant quatre-vingt douze mégas de fichiers MOD (originaux, pour la plupart) et un cinquième exemplaire de Paula 2.1b du 1.1.93 (une version incontournable, apparemment !) et un dossier contenant cent mégas de FLI dont plus de la moitié se trouvaient déjà sur le CD-Rom Skyline. Cinquante mégas de FLI (ou soixante, pour quelques incontournables) auraient donc suffi amplement.

Le dossier DTP contient des fontes (dont beaucoup d'originales), des documents, des modèles de cadres au format IMG monochrome, des logos, en bref cinq cent quatre-vingt fichiers d'intérêt inégal si j'en juge par les trente que j'ai consultés.

Le dossier GIF, qui contient quarante-cinq mégas d'images diverses, dont certaines très réussies (voir les images de synthèse) sera la dernière chose qui m'aura intéressé. Que dire en effet d'un dossier Falcon si pauvre où on trouvera plutôt le jeu Walz (excellent, mais pas récent, et surtout fonctionnant sur toutes machines) plutôt que l'utilitaire Backward ?

Dossier Domaine Public : je fonce dans le sous-dossier OCR pour persifler un peu plus car je sens que je vais trouver une vieille version d'OCR. Je trouve pire encore, puisqu'il n'y a AUCUNE version d'OCR, le très génial freeware réalisé par Alexander Clauss. Dans le sous-dossiers Adresses, Adresse et Da Capo brillent par leur absence et il n'y a pas de sous-dossier Graphisme, inutile donc de chercher une version de Gemview ou de Speed of Light. Par contre si vous cherchez encore la version 1.0 d'Adressen ou la première version 1.99 de Gemini, pas de problème. Adressen figure même deux fois, comme ça vous ne pouvez pas le louper.

Et je passerai sur le dossier Last Minute qui n'apporte rien de plus (alors que, sur un CD-Rom, c'est généralement, vous vous en doutez, celui sur lequel on se précipite...).

Enfin, je trouve un dossier Katalog, avec le programme de consultation du catalogue des produits Whiteline. Horreur ! Y aurait-il un lien entre Mission 1 et Alpha, le CD-Rom de Whiteline sorti en octobre dernier ? Si c'est le cas, j'espère qu'il ne s'agit que d'une bavure, parce que le CD-Rom Alpha était, lui, excellent.

CRAWLY CRYPT N°2

Crawly Crypt 2 nous vient des Etats-Unis. Il est distribué en France par Frontier Software (ainsi que le numéro 1, désormais).

Dès que j'ouvre le directory de ce CD-Rom, je sens que sa présentation sera moins longue que celle du CD précédent. L'impression positive ou mitigée, en effet, exige moins de mots que l'impression négative qu'il faut abondamment argumenter pour convaincre le lecteur qu'on parle bien de ce qu'on voit et pas uniquement de ce qu'on veut voir.

Comme la visualisation de mon bureau est triée par nom, le premier dossier est ALT_OS qui propose la dernière version fiable de Mint (1.12) et OMEN démo dont je découvre ici l'existence de la version 3.03.

Le dossier APP propose des versions assez récentes dans les domaines les plus diverses : 7UP 2.2 circulant vraiment depuis février, Adresse 2.0, Everest 3.4 (c'est la dernière version en date), Coma 2.70 (mars), HS Modem 06, Mountain Reader, Kivi, World Clock 1.0a, etc.

Le dossier de démos commerciales est conséquent . On y trouvera, entre autres, Da's Vektor, Da's Picture, Papillon, Ease 3.0, Inshape, Phoenix 2.0 (de Lexicor), X-Act 3.10, Apex Media, Neon, MoonSpeeder, etc.

Amateurs de démos, soixante-quatre mégas au format MSA (images de disques) vous attendent, ainsi qu'e MSA_II_3.PRG pour les installer (dommage que ce ne soit pas la II_3+, qui est nettement améliorée). Par ailleurs, se trouvent également sur le disque cinquante mégas de démos spécifiques Falcon.

Pour Falcon, je note la version 2.80 de Backward et la version 1.1 de Ste2Falc, deux très bons produits français qui traversent apparemment plus facilement l'océan atlantique que le Rhin.

Il y a une nette faiblesse du côté du dossier Archiver, puisqu'on n'y trouve que la version 1.11 de Two in One, la 2.0 de Lazaz et l'absence de Lharc. Du côté des jeux, quelques classiques mais rien de transcendant et, après avoir épluché consciencieusement chaque dossier, je n'ai pas trouvé trace d'OCR, de Speed of Light, de Blinex, de NetHack ou autres produits qui ont marqué la fin de l'année dernière.

Je garde donc une impression partagée (entre le moyen et le bon) de ce deuxième numéro de Crawly Crypt. Restent quelques autres points positifs. D'abord, ces freewares et sharewares viennent de partout, il y a donc des produits en anglais et quelques uns en français (dont certains sharewares allemands livrés avec leur traduction française). Ensuite, dans tout directory (y compris à la racine) on trouvera un fichier d'index. Et ces index ne sont pas de simples listes de fichiers fabriquées avec je ne sais quel utilitaire mais de véritables descriptifs (en anglais, normal) de tous les produits se trouvant sur le disque. On trouvera, en moyenne, entre quatre et dix lignes de descriptif par fichier, ce qui représente un travail tout à fait sérieux.

Conclusion

La question des CD-Roms est très discutée dans les newsgroups internet, tant sur leur utilité, leur actualité que sur leur contenu (shareware uniquement ou ajout d'images de polices, de sons ? Ajouter sans faire de remplissage). Ce débat, dans la mesure où il ne se limite pas au monde Atari, tend à montrer que les questions prudentes que je me posais dans le numéro 92 (et qui, comme toutes les questions prudentes, ne sont en général que la partie laissée visible de l'iceberg) n'étaient pas à l'opposé de celles que se posent les utilisateurs de sharewares et de CD-Roms.

Pour être un bon outil, le CD-Rom doit constamment évoluer. S'il s'agit de sharewares, il doit serrer de près l'actualité et ne pas proposer des versions datant de Mathusalem quand de nombreuses updates sont disponibles sur les serveurs du monde entier. Les allemands sont à la pointe du Shareware Atari, c'est indéniable, et on comprendra d'autant moins que des CD-Roms allemands proposent des versions obsolètes, surtout quand on connait le formidable réseau de communication par modem que constitue MausNet, où on trouve de nouveaux sharewares et de nouvelles versions, et souvent avant même qu'ils ne soient disponibles sur les ftp.

Et il devrait, de plus en plus, proposer d'autres choses : sons, images et animations (avec de l'original !) interfaces utilisateurs pouvant tirer parti des possibilités du Falcon et des futures machines tout en tournant sur les anciennes machines (quitte à disposer de plusieurs interfaces), en bref ne pas toujours se cantonner à une compilation de produits, sauf si celle-ci est d'un intérêt percutant et d'une actualité stupéfiante.

Jean Jacques ARDOINO (NEXT)

actualités

Un nouveau jeu Falcon est annoncé par COMPOSCAN France. Son nom est GRAVION, et il s'agirait d'une simulation d'hélicoptère utilisant à fond les caractéristiques du Falcon et en particulier son DSP. Test complet dès le prochain STMAG soit début Septembre.

HOLYWOOD HUSTER, le jeu de pooker à bases d'images digitalisées dont nous vous avons parlé dans le dernier numéro fonctionne maintenant très bien sur Falcon. Il n'est plus nécessaire d'utiliser BACKWARD, l'émulateur ST (dont la dernière version est la 2.80 si je ne m'abuse).

Marc ABRAMSON

LOISIRS

dirigé par Marc ABRAMSON



SUBSTATION

Si la hollande est le pays du fromage, la suède semble être en passe de devenir l'autre pays de l'ATARI. Fort heureusement, notre comparaison n'est pas exacte, car si la hollande produit de nombreux fromages, force est de constater qu'ils sont généralement forts plats. À l'inverse, les produits suédois sont goûteux à souhaits. Après RAINBOW, RAINBOW 2 multimédia, OBSESSION voici un nouveau programme suédois, SUBSTATION, dont vous avez pu découvrir la version de démo le mois dernier sur la disquette du magazine.

Comme vous le savez déjà sans doute, SUBSTATION est un clone de DOOM. Pour ceux qui ignoreraient le phénomène DOOM, rappelons qu'il s'agit d'un jeu PC (à l'origine, bien qu'il ait été adapté sur de multiples consoles de jeu maintenant) dans lequel le personnage que vous incarnez se promène dans un labyrinthe et doit tuer tout ce qui bouge, avec les armes qu'il trouve sur son chemin. Ce jeu a fait date dans l'histoire de l'informatique pour plus raisons: tout d'abord, ce fut le premier jeu d'action en temps réel. Tout s'y passe très vite, et la moindre seconde d'inattention peut vous y être fatale. Ensuite, ce fut également le premier jeu dont les décors étaient en 3D Mappés. Enfin, ce fut également le premier jeu d'un genre, qui, qu'on le déplore ou non, fait fureur aujourd'hui, les jeux d'hyperviolence, où il faut tuer tout ce qui bouge.

Sur ATARI, DOOM n'a jamais été adapté, essentiellement pour des raisons graphiques. Il faut reconnaitre qu'avec son mode 320*200 en 16 couleurs, le ST est aujourd'hui un peu dépassé, et qu'il se prête mal à l'adaptation des jeux VGA d'aujourd'hui. Ceci dit, n'allez pas croire qu'il est impossible de faire ce genre de jeux sur ST. Dongeon Master était, en son temps, un précurseur du genre, en plus intelligent en plus.

Revenons à nos moutons, ou plus précisément à notre Substation. Les programmeurs d'UNIQUE DEVELOPPEMENT SYSTEME (à qui nous devons déjà le splendide OBSESSION) ont tenté de tenir la gageure de réaliser un jeu d'hyperviolence en temps réel fonctionnant sur STE. Et le résultat est à la hauteur de leur ambition. Tout d'abord, le jeu est hyper fluide et hyper rapide. Vous avez vu la démo et vous avez constaté qu'elle est déjà pas mal? Et bien, personne ne sait comment les programmeurs ont fait pour faire évoluer autant leur jeu dans les 3 semaines qui ont séparé la sortie de cette démo de celle de la version finale, mais la version commerciale est encore plus rapide et les déplacements (les vôtres et ceux des monstres) y sont encore plus fluides. Quant au son, n'en parlons pas. Ou plutôt parlons en: sur un STE, il est déjà fort correct, mais sur un Falcon... c'est génial. La gestion de la stéréo est quasi parfaite. Si vous jouez avec un casque, vous pouvez quasiment repérer les ennemis à l'oreille.

Certes, le jeu n'est pas aussi beau que son modèle. Les graphismes des monstres ne sont pas aussi fins, et les salles y sont un peu carrées alors que DOOM vous propose des pièces arrondies plus réalistes. Mais il est difficile de faire mieux en 320 200, avec la puissance du ST (sur FALCON, par contre, des progrès pourraient être faits). Vous avez déjà 32 couleurs à l'écran grâce à l'utilisation de la technique des rasters. Et la gestion des lumières est très réussie. Les murs sont réalisés en Gouraud en temps réel. Au point de vue technique, c'est sans contexte un des jeux qui pousse l'ATARI le plus loin.

La technique n'est rien sans la jouabilité et l'intérêt. Un jeu aura beau être réalisé de manière quasi parfaite, s'il n'est pas intéressant, il restera un mauvais jeu. Heureusement, ce n'est pas le cas de SUBSTATION. Le jeu est fort intéressant et fort prenant (pour peu que l'on aime ce

genre). Le scénario du jeu (qui n'est qu'un prétexte pour tirer sur tout, comme le veut le genre) est en effet assez sympathique: vous jouez un soldat américain, chargé par le gouvernement japonais de nettoyer la station souterraine productrice du tiers de l'éner-






gie japonaise avec laquelle tout contact a été rompu. Vous devez donc nettoyer cette station niveau par niveau. Heureusement, à chaque niveau, un conseiller militaire vous indique (en anglais) les particularités de la mission. Dans certains niveaux, il est par exemple interdit d'utiliser les bombes, sous peine de faire tout sauter. Dans d'autres, vous ne pourrez vous en sortir sans les utiliser. Lisez donc bien les conseils qui accompagnent le début de chaque mission.

Durant la mission, vous contrôlez votre personnage au clavier ou au joypad. Il est possible de marcher, d'avancer, de reculer, de tourner, de tirer et de poser des bombes (si vous en avez en stock). Une touche permet également d'accélérer tout vos mouvements. On peut également, en marchant en crabe, avancer dans une direction alors que l'on est tourné dans une autre, ce qui est très utile à chaque tournant du labyrinthe. Pour éviter de se faire agresser par l'ennemi pendant que l'on se tourne dans le tournant, il suffit de se tourner préalablement dans la future direction puis de glisser lentement vers le tournant. On voit ainsi directement tout le nouveau couloir, sans plus de risques d'être pris par surprise..

L'exploration de chaque niveau doit se faire en temps limité (généralement 20 minutes) avant l'explosion, signe de la défaite. Les ennemis sont légion et les munitions s'épuisent vite, heureusement, on trouve de temps en temps des munitions, de la nourriture et des mallettes de soin. Comme dans DOOM, de nombreux passages secrets, assez difficiles à trouver, sont présents. Heureusement, au fur et à mesure de la progression dans un niveau, une carte se trace automatiquement et il suffit généralement de chercher autour des trous dans la carte pour trouver des zones secrètes.

À la fin de chaque mission, le niveau de réussite est indiqué, en fonction du pourcentage de passages secrets découverts, des ennemis anéantis et des pièces visitées. Des points sont alors attribués, et il est possible, en fonction de ces points, en passant à l'armurerie, d'acheter des munitions, de nouvelles armes ou de nouveaux équipements. Je recommanderais tout particulièrement la E-MAP, qui permet d'avoir directement la carte de tout un niveau dès que l'on y pénètre et qui n'est pas très chère en plus.



L'univers de SUBSTATION est particulièrement grand (il faut dire que le jeu prend pas moins de 3 disquettes, fort heureusement installables sur disque dur). Je n'en suis pour ma part qu'au troisième niveau (qui correspond d'ailleurs au labyrinthe de la version de démo) mais je compte bien y progresser rapidement.

Encore un détail, il est possible de jouer à Substation avec plusieurs ordinateurs (de 2 à 4) reliés en réseau par des câbles MIDI. Il est alors possible de jouer soit en individuel contre tous les autres (et tous les monstres), soit en équipe, le but de chaque équipe étant alors de détruire l'autre équipe.

En résumé, un seul mot, ou plutôt deux: INDISPENSABLE et INCONTOURNABLE. A tout les coups un futur classique et certainement un hit.

Marc ABRAMSON

290 F
Pour STE ou Falcon,
1MB minimum,
avec ou sans disque dur.

Disponible chez Frontier software et chez tous les bons revendeurs.



TEAM

Tous les amateurs de jeux reconnaissent SENSIBLE SOCCER comme la référence en matière de jeux de FOOT sur micro. Et bien aujourd'hui il semble qu'une autre référence, du même tonneau, vienne de faire son apparition: TEAM et, bonne nouvelle, pour une fois c'est sur ATARI (STE & FALCON) que ça se passe.

TEAM

TEAM se veut avant tout une simulation la plus réaliste possible. A ce titre, chaque équipe possède sa propre stratégie. Celle-ci est d'ailleurs éditable. La nature du terrain (normal, aléatoire, sec, détrempé, boueux, plastique) et le vent (normal, aléatoire, faible, moyen, fort) influent sur le comportement des joueurs et du ballon. Mais ce n'est pas tout, outre l'indispensable choix de la durée des parties, l'arbitre lui-même est configurable. C'est ainsi qu'il peut être indulgent, moyen, strict ou aléatoire.

Les équipes sont elles au nombre de 22, (toutes anglaises 'off course', puisque TEAM nous vient de là-bas) et peuvent observer 8 formations différentes dont l'organigramme s'affiche en bas de l'écran de paramétrage. Dans le menu d'édition des équipes, vous pouvez changer les noms des joueurs, la couleur de leurs cheveux, leur position ainsi que la couleur de leurs maillots et shorts.

Notez également que vous avez le choix entre disputer un match amical, une compétition ou une coupe (d'Angleterre?)

Si vous optez pour la compétition, vous devrez déterminer une ligue à 'compéter'.



LE "COMMENT" DE LA DISPUTE



Lançons la partie. Les joueurs arrivent au son des applaudissements et se placent à leurs positions respectives. La partie n'attend qu'un shoot de votre part pour démarrer. Ensuite, il faut bien sur aller mettre le ballon dans le but de l'équipe adverse et pour cela le joueur actif est désigné par une flèche au-dessus de la tête. Vous le dirigez au joystick, joypad ou clavier selon votre paramétrage. Pour prendre le ballon à l'adversaire, il faut presser sur FIRE et garder le bouton enfoncé pour continuer avec celui-ci (le ballon, pas l'adversaire!!!). Pour shooter ou faire une passe, il faut 'double-firer' très rapidement. Quant à votre goal, il est dirigé par l'ordinateur à l'exception des penaltys.

IMPRESSIONS

Les graphismes, l'animation et le son sont très réussi. TEAM tire pleinement partie des capacités du STE. L'animation, à la limite de l'humoristique, évoque même par moment LEMMINGS dans le déplacement des personnages. Pour ce dernier point par contre, il faut bien intégrer le mode de déplacement avant d'arriver à un résultat honorable. En effet, les adversaires sont redoutables et au début il est très difficile de ne pas se prendre une 'pâtée' par ceux-ci. Ce problème ne se pose qu'avec un jeu contre l'ordinateur bien sûr, puisque qu'à deux joueurs novices, la question ne se pose plus.

Ceci dit, avec un peu d'expérience, le jeu contre l'ordinateur devient assez grisant et on se trouve tout de suite un peu plus à la hauteur.

TEAM a recueilli tous les suffrages de la presse étrangère (qui l'a eu avant nous) et est considéré par la grande majorité des personnes que j'ai rencontré (hormis Marc ABRAMSON) comme supérieur à SENSIBLE SOCCER. Je ne porterai pas de conclusions personnelles à ce sujet, vu ma méconnaissance profonde de tous les jeux de foot, mais ce que je peux dire, c'est que TEAM est un jeu étonnant par la qualité de sa réalisation (ah! le son du ballon qui tape contre les poteaux ou l'ombre de celui-ci qui se reflète sur le sol), que n'étant pas absolument pas un fana de foot, je me suis franchement surpris à 'm'éclater' avec un ballon rond.



Alors, même si ce n'est pas votre tasse de thé, je vous conseille d'essayer la démo livrée sur la disquette du mois, elle devrait vous étonner et si c'est le cas foncez chez votre revendeur ATARI le plus proche, le reste est du même tonneau.

Godefroy de MAUPEOU

TEAM
STE et FALCON uniquement
prix : 290,00 F

édité par FRONTIER SOFTWARE
disponible dans tous les clubs de foot



DAL'X

Depuis quelques temps la vague du X déferle sur les ordinateurs. Initialement composé d'images fixes ou animées, il était inéluctable qu'une évolution un peu plus interactive du genre voie le jour. L'exemple le plus connu étant le CD ROM interactif dont le scénario reste tout de même très mince, à l'état même de prétexte la plupart du temps.

Heureusement MEDIAGOGO s'est lancé dans la production de jeux X, réellement scénarisés et de réalisation du niveau d'un jeu classique. Comme au cinéma, c'est là toute la différence entre le film érotique et le film pornographique. Nous avions eu droit à BOMB'X l'année passée et, comme pour le septième art, il y a maintenant un "BOMB'X II" intitulé DAL'X.

DAL'X

On retrouve tout le 'decorum' de l'original: personnages en forme de phallus, capotes, microbes... et un but sensiblement identique: déshabiller petit à petit une superbe créature appartenant à la gente féminine. La différence, réside dans le traitement du jeu, beaucoup plus réussi que son prédécesseur. Tout se passe en 3D avec un graphisme un cran au-dessus de BOMB'X comme vous pouvez le voir sur les captures d'écran ci-contre.

Le phallus, que vous êtes, doit passer entre les multiples pièges que lui tendent les petites bestioles ou dentiers pour aller chercher les éléments d'un puzzle à reconstituer dans un niveau auquel on accède par un ascenceur. La progression n'est pas des plus simples, puisque les chemins ont souvent un sens unique, et le temps est compté lorsque vous jouez seul contre l'ordinateur (DAL'X peut également se jouer à deux). Je ne vous explique pas comment tirer sur tous



ces affreux parasites qui ne cherchent qu'à vous décourager de conquérir votre Lolita (je n'ose employer le terme de Dulcinée vu le sujet). Un phallus n'ayant pas beaucoup d'armes, vous devriez trouver sans trop d'efforts imaginatifs.

COTE REALISATION

L'animation est assez réussie et l'humour (pas forcément toujours de bon goût, mais ce n'est pas le propos ici), façon TARZOON et ses 'ZOMBITES' pour ceux qui ont connu ce célèbre dessin animé de PICHA dans les années 70. Je l'ai déjà dit plus haut, le graphisme est également impeccable, si ce n'est l'objet de nos désirs qui se dévoile en 16 couleurs sur ST. On aimerait une version FALCON en 256 couleurs comme pour AMIGA, MAC ou PC, ce qui ne serait franchement pas grand chose à faire. On notera également que pour tourner sur FALCON, il faut passer par l'incontournable BACKWARD.

Coté jouabilité et scénario, le jeu est prenant et on oublie bien vite le coté érotique, mais que les mateurs se rassurent, l'effeuillage récompensant leurs habiles performances dans les niveaux impairs, les ramènera directement au vif du sujet.

CONCLUSION

DAL'X est un jeu très plaisant façon RUSS MEYER (réalisateur de film érotique de grand talent). Tout le monde n'appréciera pas le sujet, mais de toutes évidences c'est un jeu très réussi sur le plan ludique. Si vous n'avez pas trop de tabous, DAL'X vous fera donc passer de bons moments et puis pour 69,00 F...

Marc ABRAMSON



DAL'X

69,00 F
Pour ST ou Falcon,

Disponible chez MEDIAGOGO



PINBALL FANTASY, RAYMAN & CO

Ce mois ci, nous comencerons par la fin... en fin de cet article, si la maquette prévue a été respectée, vous devrez trouver un splendide tableau intitulé "Le palmarès des critiques". Comme vous l'avez sans doute observé, l'appréciation sur les jeux est bien souvent une question de goût. J'ai, par exemple, copieusement détesté IRON SOLDIER et encore plus CANNON FODDER, alors que certains adorent ces deux jeux. Il m'a donc semblé utile d'ouvrir un peu le débat en demandant un classement des jeux Jaguar sur le marché à ce jour à quelques un des mes confrères critiques... (que je remercie au passage pour avoir joué le jeu) un peu comme cela se fait pour le cinéma. L'ensemble de ces classements donne le dit tableau. La colonne moyenne correspond, comme son nom l'indique, à la moyenne du classement par les 5 critiques.

Vous avez peut être remarqué depuis deux/trois mois, le nombre de nouveaux jeux pour Jaguar baisse. A Noël, il était d'environ 5 par mois, et, depuis mars, nous n'avons droit qu'à 1 ou 2 jeux par mois, voire exceptionnellement 3CURIEUX, voire inquiétant, non? Et bien, il s'agirait d'une stratégie. Atari veut frapper un grand coup à la rentrée en sortant en même temps le fameux lecteur de CDROM et plus de 25 titres, et, pour cela, aurait volontairement retardé certaines sorties. Voici le calendrier prévisionnel officiel

En Juin (pour faire patienter)

PINBALL FANTASY : le premier flipper de la Jaguar

SUPER BURNOUT : la splendide course de moto réalisée par une jeune société française qui fait attraper des crampes au pouce à tous ceux qui y ont joué et n'ont pas réussi à décoller de leur chaise.

En Juillet: 1ère vague avec 7 titres en cartouche

AIRCARS
FIGHT FOR LIFE : le jeu de combat à la virtua fighter en polygones mappés. Les graphiques ont été refaits, car tout le monde trouvait ceux de la première version très laids. Une grande fluidité, puisque plus de 25 images/s
FLASHBACK: le célèbre jeu d'aventure de Delphine, adapté depuis le PC (sans amélioration notable).
POWER DRIVE RALLY: une course de buggy, vue du dessus.
RAYMAN , le mythique jeu de plateau dont on vous parle plus loin
ULTRA VORTEX
WHITE MEN CAN'T JUMP

En Août, seconde vague avec 5 jeux cartouches, le lecteur de CDROM et 11 jeux CD

En cartouche:
ARENA FOOTBALL
BALDIES, un jeu de stratégie à la Populous/Lemmings
FLIP OUT, un croisement entre Klax et Tetris
PITFALL, l'adaptation, remise au goût du jour, d'un des plus vieux jeux d'activision, ancêtre d'Indiana Jones
RUINNER PINBALL, un second flipper

En CD
BATTLEMORPH
BLUE LIGHTNING (qui devrait être fourni avec le lecteur)
CREATURE SHOCK
DEMOLITION MAN, l'adaptation du film du même nom
DRAGON'S LAIR
HIGHLANDER 1, un jeu d'aventure inspiré du film, dans une réalisation à la Alone in The Dark
MYST: la grosse surprise. L'hyper célèbre jeu d'aventure débarque sur la Jaguar
RISE OF THE ROBOT
ROBINSON REQUIEM
SPACE ACE
VID GRID (devrait également être fourni avec le lecteur)

Et ça continue en Septembre avec 7 cartouches et 2 CD

En cartouche
ATARI KART
BATTLE SPHERE
C.BARKLEY BASKETBALL
HOVER HUNTER
MAX FORCE
SPACE WAR 2000
SUPERCROSS 3D



En CD
HOVER STRIKE 2
SOUL STAR

Pour la suite, nous aurons le temps d'en reparler, mais sachez que 8 CD sont prévus en octobre puis 7 CD et 2 cartouches en Novembre.

Bon, ceci est l'annonce officielle d'ATARI et on sait ce que cela veut dire. Mais, même si seulement la moitié des produits annoncés sort à la date prévue, ou si certains jeux prennent un mois ou deux de retard, il est certains que mon rédacteur en chef va devoir augmenter le nombre de pages consacrées à la Jaguar s'il veut suivre toute l'actualité (N.D.L.R. J'en parlerai à mon éditeur, on va voir la tête qu'il fera.).

Bon, à l'heure ou j'écris, si SUPER BURNOUT n'est pas encore sorti, PINBALL FANTASY vient d'arriver chez TECHNO SERVICE alors que nous sommes en plein bouclage. Un petit tour rapide chez lui, et nous voici en possession de l'unique titre testé ce mois.

PINBALL FANTASY

PINBALL FANTASY est, comme indiqué plus haut dans l'article, le premier flipper disponible sur la Jaguar. Il s'agit de l'adaptation à notre console d'un jeu provenant de l'Amiga. Comme le veut la norme (et oui, quasiment tous les flippers sur ordinateurs sont comme cela), ce flipper est composé de 4 tables, qui se nomment ici PARTYLAND (une fête foraine), SPEED DEVILS (une course de voiture), BILLION DOLLAR GAMESHOW (une TOMBOLA) et enfin STONE NE BONES (une visite dans un cimetière). Comme d'habitude également, les noms des

tables ne reflètent que les décors, et le principe de chacune de ces tables reste celui (élémentaire) du flipper: contrôler la balle pour toucher un maximum de cibles, passer par un maximum de passages imposés et marquer ainsi un maximum de points.

Avant de commencer à jouer, une question angoissante m'étreignait. Comment les programmeurs de flippers allaient-ils gérer le contrôle des flipper droit et gauche avec la manette de la Jaguar. Pour bien faire, il faudrait disposer de deux boutons de tirs, l'un à droite et l'autre à gauche de la manette. Hors, sur cette manette, les boutons de tirs sont tous malheureusement regroupés en haut à droite. Certes, nous avons bien les boutons du pavé numériques, qui peuvent être considérés comme symétriques, mais ils sont vraiment trop mous et pas assez confortables pour servir dans un flipper. Les programmeurs de PINBALL FANTASY ont brillamment résolu le problème en utilisant la croix directionnelle comme si elle était un bouton. Quelque soit la position que vous lui appliquez, un appui sur cette croix entraine un mouvement du flipper gauche. Le flipper droit est quand à lui géré par l'un des 3 boutons de droite, les deux autres servant respectivement pour bourrer le plateau et actionner le kick qui permet de lancer la balle en début de partie (N.D.L.R. principe déjà utilisé dans PINBALL JAM sur LYNX)

Cette question réglée, passons au jeu lui-même. Force est de constater que les tableaux sont graphiquement splendides, très colorés, même si les graphismes pourraient être légèrement plus fins. On atteint ici facilement l'équivalent d'un super VGA. Le haut de l'image (1/5 de l'écran à peu prêt) est consacré à l'affichage de scores et de commentaires sur les résultats ou les cibles à toucher en priorité, les 4/5 restants servant à afficher les tableaux. Comme les tables sont nettement (environ 4 fois) plus grandes que la partie affichée, elles scrollent en fonction de la hauteur de la balle. Le scrolling est d'ailleurs réglable dans les options de jeux en SOFT ou HARD mais je n'ai personnellement pas vu de différences entre ces deux modes.

Chacun des 4 tableaux correspond à un parcours. Ces parcours sont correctement décrits dans la documentation (en Français, c'est assez rare pour le signaler), même s'il n'est pas toujours facile de saisir la correspondance entre les éléments décrits et les éléments des tables. Chacune des tables possède environ une vingtaine de cibles ou de chemins particuliers, ce qui est plus que raisonnable.

Le jeu est correct, les mouvements de la balle sont fluides, et les sons très agréables (particulièrement dans la table du cimetière, où les bruitages sont si biens faits que je me suis demandé un moment s'il y avait un vent effroyable dehors, avant de me rendre compte que cela venait de mon poste de télévision), même si le niveau des bruitages est un peu faible par rapport à celui des musiques.

Au niveau des regrets, notons que le bourrage est notoirement insuffisant. On ne peut bourrer la table que de manière centrale. Impossible de la bourrer spécifiquement à droite ou à gauche, ce qui diminue fortement l'intérêt de bourrer ce flip. L'abus de bourrage déclenche d'ailleurs comme il se doit un TILT. Regrets également, malgré sa très belle réalisation, ce jeu manque à la fois de fantaisie (il s'agit d'un flipper très classique, on aurait aimé avoir en plus des éléments animés et amusants sur chacune des tables par exemple) et de punch. Les mouvements de la balle sont assez mous. Par exemple, vous aurez beau tendre le kick de démarrage au maximum, votre balle arrivera tout juste à sortir de sa glissière de départ. Impossible de la faire claquer contre la vitre. C'est un peu mieux lorsqu'on sélectionne le niveau de jeu difficile (il y a deux niveaux) car la balle est alors plus rapide, mais cela reste tout de même un peu trop mollasson pour moi qui aime les flips raides et rapides. C'est dommage, il était très joli sinon!

RAYMAN

Si vous lisez un peu la presse spécialisée, vous avez certainement entendu parlé de ce titre



d'UBISOFT annoncé depuis fort longtemps. On vous en parle en détail dans le prochain numéro, mais sachez que pas moins de deux équipes de 25 personnes chacune, regroupant 7 graphistes, 4 musiciens et 3 bruiteurs, ont travaillé sur ce projet. A l'origine, le Jaguar était la seule console assez puissante pour supporter le jeu, qui ne devait donc sortir que sur la console d'ATARI. Depuis, des concurrents japonais ont sorti leurs nouveaux monstres, et le jeu est donc en cours de portage sur d'autres standards.

Le résultat semble exceptionnel, avec un esprit très dessin animé. Parlons un peu du scénario, puisque personne n'en a parlé. A chaque niveau, il faut délivrer 6 électrons. Pour aider dans cette quête, RAY MAN, le héros au sourire si doux, dispose d'actions de base: marcher, sauter, grimper et ramper. Au fur et à mesure du jeu, il peut récupérer des nouveaux pouvoirs (Hélicoptère, course, poing télescopique, etc, graine magique) qui lui permettront d'avancer. Particularité intéressante, le jeu n'est pas linéaire: il est quelquefois nécessaire de revenir sur ces pas après acquisition d'un pouvoir, pour pouvoir franchir un obstacle préalablement infranchissable et finir un tableau. Tout cela semble bien prometteur, puisque le jeu serait à la fois original, très joli et très intéressant. Tout pour plaire, quoi!

xcar

Marc ABRAMSON

PINBALL FANTASY

Graphismes: 80 % (beaux et très colorés)
Sons: 70 % (bien faits, mais un peu ternes)
Fluidité: 75% (c'est fluide, mais cela manque de punch)
Maniabilité: 95 % (rien à dire)
Intérêt: 60 % (décidément, trop mou pour moi)
Moyenne: 72 % (pas mal, mais peut mieux faire)



JAGUAR : le palmarès d'ST MAGAZINE

Marc ABRAMSON (ST MAG)

les indispensables
1)Alien Vs Predator
2)theme Park
3)Tempest 2000
4)Val d'Isère
les pourquoi pas
5)Syndicate
6)Cybermorph
7)Bubsy
8)Brutal Sport Foot
9)Doom
10)Hover Strike
11)Kasumi Ninja
12)Zool 2
13)Double Dragon 5
14)Wolfenstein 3D
15)Dino Dudes
les peut être mais..bon
16)Iron Soldier
17)Dragon
18)Crescent galaxy
19)Sensible Soccer
20)Checkered Flag
les non jamais
21)Cannon Fodder
22)Raiden
23)Club Drive
non classés
troy Aikmann

Daniel BERETZKY (ST&Co)

les indispensables
1)Theme Park (81/100)
2)Troy Ackman (79/100)
3)Dragon (75/100)
4)Alien Vs Pre.(72/100)
5)Crescent Galaxy(70/100)
6)Val d'Isère (70/100)
7)Cannon Fodder (70/100)
8)Doom (67/100)
les pourquoi pas
9)Sensible Soccer(62/100)
10)Wolfenstein (61/100)
11)Tempest 200 (60/100)
12)Zool 2 (56/100)
les peut être mais bon
13)Iron Soldier (56/100)
14)Bubsy (55/100)
15)Cybermorph (54/100)
16)Syndicate (46/100)
les non jamais
17)Kasumi Ninja (42/100)
18)Hover Strike (39/100)
19)Double dragon (28/100)
20)Club Drive (28/100)
21)Checkered Flag(25/100)
non classés
raiden
brutal Sport Football
Dino Dudes

Arnaud PIGNARD (Start Micro)

les indispensables
1)Alien Vs Predator
2)Iron Soldier
3)Dragon
4)Tempest 2000
5)Val d'Isère
les pourquoi pas
6)Cannon Fodder
7)Doom
8)Dino Dudes
9)Sensible Soccer
10)Theme Park
11)Syndicate
12)Raiden
Les peut être mais bon
13)Hover Strike
14)Club drive
15)Wolfenstein 3D
16)Bubsy
17)Crescent Galaxy
18)Troy Aikman Foot.
les non jamais
19)Zool 2
20)Kasumi Ninja
21)Double Dragon
22)Cybermorph
23)Brutal Sport Foot.
24)Checkered Flag

Stephane Pignard (Start Micro)

les indispensables
1)Alien Vs Predator
2)Val d'Isère
3)Iron Soldier
4)Dragon
5)Cannon Fodder
les pourquoi pas
6)Wolfenstein 3D
7)Sensible Soccer
8)Doom
9)Dino Dudes
10)Theme Park
11)Syndicate
12)Tempest 2000
les peut être maisbon
13)Crescent Galaxy
14)Raiden
15)Bubsy
16)Kasumi Ninja
17)Checkered Flag
18)Hover Strike
19)Zool 2
20)Club Drive
les non jamais
21)Cybermorph
22)Brutal Sport Foot.
23)Troy Aikmann
24)Double Dragon 5

Franck LADOIRE (CD CONSOLES)

les indispensables
1)Doom
2)Iron Soldier
3)Alien Vs Predator
4)Val d'Isère
5)Tempest 2000
les pourquoi pas
6)Syndicate
7)Theme Park
8)Cannon Fodder
9)Sensible Soccer
les peut être maisbon
10)Cybermorph
11)Wolfenstein 3D
12)Dino Dudes
13)dragon
les non jamais
19ème et tous nuls
Troy Aikmann
Bubsy
Brutal Sport Football
Hover Strike
Kasumi Ninja
Zool 2
Double Dragon 5
Crescent galaxy
Checkered Flag
Raiden
Club Drive

Moyenne

les indispensables
1)Alien Vs predator
2)Val d'Isère
3)Theme Park
4)Doom
5)Tempest 2000
les pourquoi pas
6)Iron Soldier
7)Dragon
8)Cannon Fodder
9)Syndicate
10)Sensible Soccer
11)Dino Dudes
12)Wolfenstein 3D
les peut être mais bon
13)Bubsy
14)Crescent Galaxy
15)Cybermorph
16)Troy Aikman
17)Hover Strike
18)Zool 2
les non jamais
19)Kasumi Ninja
20)Raiden
21)Brutal Sport Foot.
22)Double dragon 5
22)Club Drive
24)Checkered Flag

Votre classement

n'hésitez pas à nous l'envoyer

LITTERATURE

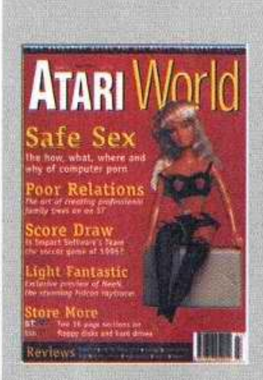


ST FORMAT

abonnement
an 59,88 £

FUTURE PUBLISHING
Sommerton,
Sommerset
TA116TB
Angleterre

CUSTOMISE YOUR ST / C INTERPRETER / NVDI 3.0 / EXTENDOS PRO / OUTSIDE / PING 2000 / BRENARVARIOUS / TESSERA / FALCTRIS / REVIVAL / QUICK FLIP / FREEDOM / SPEED OF LIGHT / 3.7B / GHOSTLINK / TOYS ON DISK / MYSTIC MICK'S LUCKY LOTTERY / GRAPHIX PD DEMO / NOVADISK 6 / PANTHER OWNERS GROUP 7 / NO LIMIT CODEING...



ATARI WORLD

abonnement
12 n° an 12£

Unit 3 Green
Farm Abbots
Ripton
HUNTIGTON
CANBS PE17 2PF
Angleterre

la pornographie et l'ordinateur / l'arbre généalogique / la crise des MIDI FILES / les lecteurs HD / THOUGHT 2 / NeoN / SPACE CASE / ATARI A TO Z / SOUNDPOOL MO 4 / GRAFIX / XCHANGE / AUDIOMASTER / ZERO X / TOWERS 2 / HOLLYWOOD HUSTLER / TEAM...



ATARI INSIDE

abonnement
7 n°/an 60 DM

FALKE VERLAG
Rührbrook 10
24226
HEIKENDORF

SOUNDDIVER / DFU SPEZIAL 2 / NEON / JANE / PORTFOLIO / RAYMAN / MAGICMAC / GNU C++ 2.6.3 / OVERLAY II / PSI / MODEM VOCAL



VOICI DI CORRIDIO

abonnement
6 n° 54000 £

EMMESOFT
via San Donato
49 10144
TORINO ITALIE

MEDUSA
FALCON MK II
ARABESQUE PRO
LOGIC AUDIO & CUBASE AUDIO
les disques dur
les boot secteurs
le monde d'INTERNET



ATARI NIEUWS

abonnement
F 39.50 / an

postgiro 574477
t.n.v. ATARI ST
NIEUWS te
HARLEM
HOLLANDE

INTERNET sur ATARI / DE DIGITAL STAD / STARMAPS 2.0 / MULTIBOARD / SCOOTER PCB / les standards modem / FINAL VIRUS KILLER 6.5 / l'échantillonage en GFA / ACN FILEDOKTER / TRANSCRIPT / éditeurs de synthés en DP / ASTRO PLUS 8.0...



PFM

abonnement
6 n° 80F

Jéremy PONS
12, les Hauts de
Bois Grand
81990
PUYGOUZON

CLOE : big test
MILAN : les vraies infos
initiation à CALAMUS SL
la 3D expliquée
JOYPADS : apprenez à les programmer
ATARI SHOW'95

DBA MAGAZINE Numéro 11

Un nouveau fanzine, mais cette fois-s ci entièrement réalisé sur support disquette !

Il s'agit là du 11eme numéro. La parution du magazine est plutot aléatoire, mais son contenu regorge d'informations plus intérressantes les unes que les autres. Cette version est uniquement destinée aux machines FALCON pour ce qui concerne de interface, toutefois il sera possible de lire directement les articles par le lien d'un traitement de texte ou tout simplement du GEM !

Au programme vous y trouverez des tonnes d'informations concernants les Démomakers mais aussi le test des derniers jeux, une revue de presse, un test de la HIGH SPEED 40, la liste des jeux en cours de développement sur Jaguar qui faut le dire est plutot complète et de nombreux autres articles comme les news, des tests de produits divers.

Le Dba mag n'est pas seulement orienté informatique mais aussi parle de sujet de la vie de tous les jours. On pourra aussi y trouver de nombreuses informations sur les derniers films vidéo disponible en Europe.

Bref il s'agit la d'un magazine plutot assez diversifié. Toutefois le contenu reste principalement concentré sur l'actualité du monde Atari, qui faut bien le dire reste très chargé.

Au total 460 Ko d'articles pour de longues nuits de lecture.

Bienvenue dans la nouvelle formule de la rubrique Littérature. Nous allons maintenant vous présenter chaque mois tous les magazines ATARI à travers le monde.

ST FORMAT N°71, mois de Juin 95.

Ce célèbre magazine Anglais a fait peau neuve il y a un mois de cela avec le changement d'un rédacteur en chef (Clive PARKER) par une rédactrice en chef plus motivée que son prédécesseur (Karen LEVELL). En effet, il était extrêmement difficile d'entendre parler du Falcon, ou même de voir des snaps du bureau Gem du Falcon ! Ce temps est désormais révolu. La maquette du magazine est superbe, c'est un peu normal car ST FORMAT fait partie du plus gros groupe de presse informatique outre Manche (un peu comme Pressimage) : FUTURE PUBLISHING. Chaque mois le magazine met au banc d'essai du matériel, ce mois-ci ce sont les modems. On peut d'autant plus apprécier le côté assez pratique des articles de programmations. En effet il s'agit généralement de réponses aux problèmes des lecteurs. Les tests ne sont pas non plus négligés avec ceux d'nvdi, EXTENDOS PRO, OUTSIDE, PONG 2000, les nombreux tests du domaine public et les previews de jeux comme STARIO LAND. On notera que les anglais adorent tous ce qui est petite bidouille, car quasiment chaque numéro en consacre quelques pages. Bref un bon magazine pesant quand même 84 pages.

ATARI WORLD N°3, mois de Juillet 95.

Voici le nouveau pavé d'angleterre qui sort son 3ème numéro. Pourquoi pavé ? Tout simplement car il fait 114 Pages ! Alors quoi de neuf ? le test de Thought 2, Soundpool MO 4, Tus Hd drive kit, Xchange, AudioMaster, ZERO X, TEAM , Hollywood Hustler, Towers 2 et j'en passe. Pour ceux qui ne le savaient pas, ATARI WORLD c'est en fait ST REVIEW, ou du moins son équipe car ST REVIEW a été incorporé à ST FORMAT après le rachat par ce dernier d'ST USER (quelle histoire !). Les anglais sont toujours aussi bon en Pao car le magazine possède une maquette très soignée et agréable à lire. ATARI WORLD regorge de news qu'on pourrait piocher à la pelle ! Toutefois dans ces 114 pages, on peut noter le nombre imposant de pages publicitaires ! On pourra aussi noter le test de nombreux logiciels en preview. Comme je vous l'avais déjà dis plus haut, les anglais adorent les dossiers pratiques, on en trouvera plusieurs sur divers sujets plutôt destinés aux débutants. Bref, il s'agit encore là d'un superbe magazine. Lisez bien cette rubrique le mois prochain, en effet Frontier Software distribuera ce magazine en France à partir du numéro 4 et lancera avec la coopération de LA TERRE DU MILIEU une offre promotionnelle pour un numéro à un prix autours des 20 FRS ! Alors ne loupez pas le prochain ST MAG !

LES FANZINES BIEN FRANCAIS

ST ECHOS numéro 3, mois de Juin/Juillet 95.

Voici encore une fois ce fanzine hors pair. Au programme de nombreux tests de produits comme DIGITAL TRACKER, VISION DOCK, SCRIPT 4, D2M 2.0 etc... Il s'agit sans aucun doute du Fanzine qui possède la meilleur maquette pour le moment ! On y trouvera une foule de news plus intéressante les unes que les autres, de nombreux tests de SHAREWARE, un compte rendu de divers salons comme la Convention ATARI à Mouscron, le Vidéogames 95 à Roubaix et l'Atari Show 2 plutôt assez complet. On y trouvera aussi le test des anciens jeux jaguars comme Club drive, Iron Soldier. En bref un bon fanzine, on attend le prochain numéro maintenant !

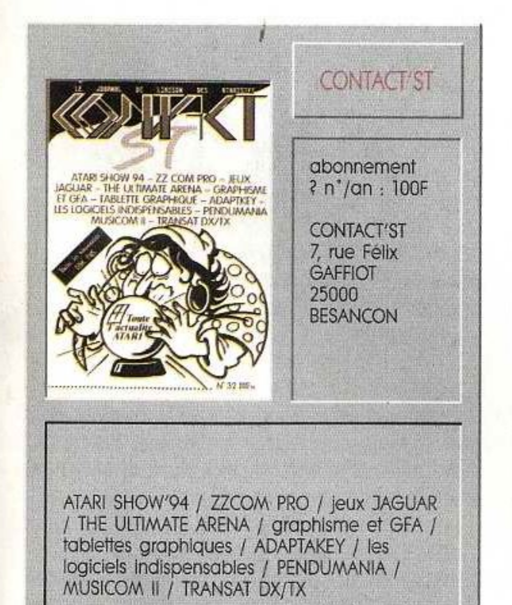
FAUCONTACT numéro 11, mois de Mai/Juin 95.

Déjà le 11ème numéro de ce fanzine uniquement consacré à notre oiseau favori le FALCON ! Il s'agit sans aucun doute du meilleur fanzine pour cette machine ! Au programme un dossier spécial ASSEMBLEE GENERALE s'étale sur près de 4 pages ! On y apprend encore pas mal de news, et on y retrouve les tests de DIGITAL TRACKER, CLOE et PINBALL DREAMS plutôt mal proportionné. Fan de ISHAR 3, alors courrez vous procurer FAUCONTACT car une aide à ce super jeux vous sera fournie ! En bref un assez bon magazine mais toutefois ce numéro nous a parut pas assez complet pas rapport au précédent, enfin bon peut être est-ce dû aux examens, le prochain numéro sera certainement excellent .a voir.

Power Falcon Magasine N°3, mois d'Avril 95

Un énorme changement de la maquette de ce numéro par rapport au deux précédents. En effet, la maquette du numéro un, laissait vraiment à désirer, enfin bon il s'agissait tout de même du premier numéro. Au programme, quelques news intéressantes qui s'étalent sur deux bonnes pages. Une page est consacrée à un salon informatique en belgique, un article intéressant qui nous informe sur ce qui se passe chez nos confrères belges. Un dossier très captivant qui nous initie à la 3D, à regarder ! Dans ce fanzine, vous pourrez lire le test précis et complet de Cloé. Bien d'autres articles, ce fanzine va faire parler

Fabien LETORT

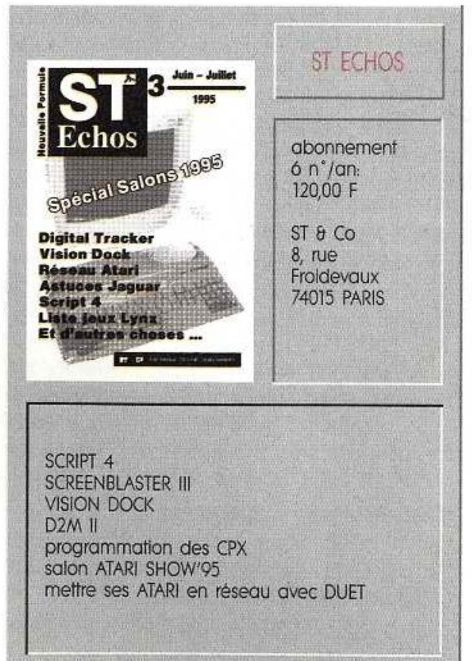


CONTACT'ST

abonnement
? n°/an : 100F

CONTACT'ST
7, rue Félix
GAFFIOT
25000
BESANCON

ATARI SHOW'94 / ZZCOM PRO / jeux JAGUAR / THE ULTIMATE ARENA / graphisme et GFA / tablettes graphiques / ADAPTAKEY / les logiciels indispensables / PENDUMANIA / MUSICOM II / TRANSAT DX/TX

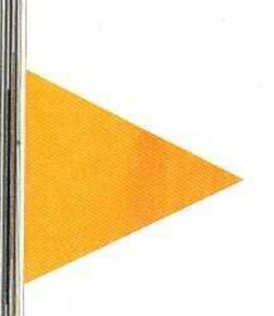


ST ECHOS

abonnement
6 n°/an:
120,00 F

ST & Co
8, rue
Froidevaux
74015 PARIS

SCRIPT 4
SCREENBLASTER III
VISION DOCK
D2M II
programmation des CPX
salon ATARI SHOW'95
mettre ses ATARI en réseau avec DUET



PERIPHERIQUES

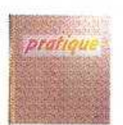
dirigé par Jean Jacques ARDOINO

MEDIAVISION

Le lecteur de CDROM et AUDIO portable, MEDIAVISION, dont il est question dans le reportage du SPOTLIGHT'95 est d'ores et déjà disponible chez TURTLE BAY.

Nous devrions d'ailleurs le tester dans ce cahier le mois prochain.

GdM



choisir son lecteur de cd rom

Ce moi -ci, vous trouverez encore dans nos pages le test de 2 CD ROMs (au moins), et ce n'est pas fini, puisque pas moins d'une dizaine de CD ROM est aujourd'hui annoncée, en provenance d'Allemagne, des USA, d'Angleterre et même de France.

Vous trouverez théoriquement également le test d'un driver de CDROM, CDTOOLS, que je considère personnellement comme le meilleur pilote de CDROM (même si EXTENDOS est plus rapide).

Mais, si nous traitons maintenant couramment des CDROM et de leurs drivers sur le marché ATARI, nous n'avons encore jamais parlé du lecteur lui même. Comment le choisir? Cet article est là pour répondre à cette angoissante question.

Quelle interface?

Aujourd'hui, sur le marché, les lecteurs de CDROM fonctionnent avec deux types d'interface différentes et entièrement incompatibles, le SCSI ou l'IDE.

Les CDROM IDE sont généralement nettement moins chers que ceux en SCSI, cela étant dû à l'effet de masse: la plupart des lecteurs CDROM se vendent aujourd'hui sur des PC, équipés jusqu'à présent en standard uniquement d'une interface IDE (c'est en train de changer, les derniers modèles de COMPAQ, le constructeur de PC dont les machines sont les moins mauvaises et les plus fiables, sont équipés d'office en SCSI, et ne contiennent pas de contrôleur IDE).

Sur ATARI, le choix entre SCSI et IDE dépend du modèle d'ordinateur: si vous avez un TT, ou un ST avec une interface SCSI pour votre disque dur, le SCSI s'impose, puisque vous pourrez le brancher directement, sans acheter d'interface supplémentaire.

Si vous avez un ST sans interface SCSI, il vous faudra de toutes façons acheter une interface en plus de votre lecteur de CDROM. Les interfaces SCSI et IDE sont au même prix (environ 700 F), mais je vous conseillerais sans doute possible l'interface SCSI qui vous permettra de brancher d'autres périphériques SCSI (disques durs, Scanner, etc) sur votre machine, alors que les interfaces IDE disponibles, outre le fait qu'elles sont lentes, utilisent le port cartouche et le bloquent pour toute autre utilisation, ne permettant de ne piloter que le CDROM.

Si maintenant vous avez un Falcon, le choix est plus difficile. En effet, votre Falcon peut piloter sans interface supplémentaire aussi bien une chaine SCSI (jusqu'à 7 périphériques) qu'une chaine IDE (jusqu'à deux périphériques, ce qui vous permet de brancher un CDROM en plus du disque dur IDE interne). Malgré le prix plus important, je vous recommanderais quand même le lecteur SCSI pour plusieurs raisons:

- l'IDE du FALCON ne peut piloter que les lecteurs de CDROM en E-IDE (ou Fast IDE), alors que le SCSI pilote n'importe quel lecteur SCSI.
- Tous les drivers de CDROM ne savent pas piloter un CD ROM IDE. En fait, aujourd'hui seul le driver CDTOOLS sait le faire. Si vous achetez un CDROM IDE, vous devrez donc acheter CDTOOLS et compter cette dépense, alors que pour un CDROM SCSI , vous pourrez utiliser METADOS ou EGON, qui sont des drivers en FREEWARE (même si les drivers commerciaux comme CDTOOLS ou EXTENDOS sont nettement mieux).
- Il vous sera impossible de faire des transferts de piste audio depuis un lecteur IDE, ce que vous pouvez faire avec un lecteur SCSI (relisez donc le STMAG 96, il y a un article là-dessus).
- Enfin, et de toute façon, la norme IDE est nettement moins puissante et universelle que le SCSI. Seuls les PC (et le FALCON) utilisent l'IDE, alors que le SCSI est une vraie norme, utilisée sur MAC, ATARI, NEXT, SUN, HP, POWER PC et même sur certains PC (cf l'exemple de COMPACQ).

Quel lecteur, pour quelle vitesse?

Beaucoup conseillent d'acheter les lecteurs d'APPLE, CD300 et CD300e. Pour ma part, je les déconseille, car ils sont relativement chers et assez lents. Les lecteurs de CDROM se classent essentiellement suivant leur vitesse de transfert:

les simple vitesses (la première génération pratiquement introuvable aujourd'hui), ne permettent de lire les CDROM qu'à un débit de 150 Ko/s.

Les doubles vitesses, qui constituent la norme de fait aujourd'hui, lisent à 300 Ko/s.

Les triples vitesses atteignent les 450 Ko/s.

Les quadruples vitesses sont souvent encore relativement chers, mais on commence à en trouver à des prix abordables. Il faut faire jouer la concurrence entre fabricants et magasins, pour choisir la meilleure offre.

Enfin, derniers nés de la technique, les sextuples vitesses atteignent une vitesse de 900 Ko/s, mais restent encore très chers (plus de 3500 F).

A titre indicatif, les plus mauvais disques durs commencent aujourd'hui à 500 Ko/s. Les disques durs IDE de 60 et 80 Mo, livrés avec les premiers Falcons, atteignent les 600 Ko-S et les gros disques durs de 500 Mo à 1 Go atteignent, toujours sur Falcon, des vitesses de 1300 à 1600 Ko-S. Comme vous le constatez, les lecteurs de CDROM sont donc des périphériques lents, comparés aux disques durs. Pour une utilisation agréable, un triple vitesse constitue aujourd'hui le minimum.

Le bon critère de choix pour un lecteur de CDROM est le rapport vitesse/prix. A mon avis, les meilleurs choix sont aujourd'hui les quadruples vitesses, certes plus chers que les triples, mais avec un confort d'utilisation nettement plus élevé.

Attention également aux autres critères. Vérifiez que votre lecteur répond bien aux commandes audio qui lui permettront de lire les classiques disques lasers, qu'il dispose d'une prise Jack permettant d'y brancher un casque, de connecteurs de sortie audio, qui vous per-

mettront de le relier à une chaine, ou aux entrées audio de votre ordinateur, et d'un réglage de volume manuel.

Vous devez également prendre en compte lors du choix du modèle:

– Le temps d'accès piste à piste (plus il sera faible, plus la vitesse d'accès aux fichiers sur les CDROM sera élevée;

– La présence ou non d'un cache mémoire sur le lecteur (plus il est grand, mieux c'est;

–L'éventuelle présence d'un caddy. Certains lecteurs n'acceptent pas directement les disques, il faut les placer dans une sorte de chargeur, appelé caddy, et positionner ensuite le caddy dans le lecteur.

Songez également à la compatibilité avec les divers normes de CD (en vrac, CDROM XA, CD PHOTO, CD BRIDGE, CD-I, CD-G, Livre rouge et Livre Jaune), qui vous permettront dans l'avenir d'utiliser votre lecteur pour lire des CD AUDIO, VIDEO, AUDIO + graphiques et Compact disque interactif. Enfin, dernière chose, vérifiez que votre lecteur est bien à la norme SCSI 2 (et non pas seulement SCSI 1, qui est un peu dépassé aujourd'hui).

Enfin, songez également à la consommation du lecteur (vérifiez qu'il est compatible avec l'alimentation sur lequel vous voulez le brancher, si vous prenez un lecteur de CDROM nu) et au niveau sonore du lecteur lui-même (un lecteur de CDROM bruyant peut être très gênant pour un musicien).

Un lecteur, le Toshiba 3601B

Muni de tous ces critères, vous pouvez commencer votre recherche.

Personnellement, après avoir soigneusement comparé les divers modèles, j'ai récemment opté pour un disque dur SCSI, le dernier modèle de chez Toshiba, qui répond au doux nom de 3601.

Ce lecteur est compatible avec toutes les normes de CD exposées précédemment. Il dispose d'une mémoire cache interne d'une bonne taille (256 Ko). Le temps d'accès piste à piste annoncé par le constructeur est de 150 ms, ce qui en fait un des modèles les plus rapides du marché. La vitesse de transfert annoncée est de 660 Ko/s (c'est donc une vitesse dite 4.4).

Les mesures effectuées par mes soins avec l'aide de CDTOOLS confirment ces donnés constructeurs, puisque j'ai obtenu une vitesse de transfert de 672 Ko/s (donc un facteur de 4.48), aussi bien sur un Falcon que sur un TT. Le temps d'accès piste à piste mesuré par le même CDTOOLS a été de 70 Ms, bien au deçà des données constructeur, ce qui s'explique par la présence conjointe de deux caches, l'un dans le lecteur et l'autre dans le logiciel de gestion du lecteur.

Avec ses performances, ce modèle est l'un des modèles SCSI les plus performants aujourd'hui. Faites très attention où vous l'achetez puisqu'en l'espace d'un mois, j'ai vu ce lecteur nu pour des prix variants de 2350 F (une boutique PC dans le XIXe arrondissement) à 3550 F (un revendeur ATARI un peu gonflé au dernier ATARI SHOW). Une des offres les plus intéressantes chez les revendeurs ATARI est certainement celle de 0X0 concept, qui propose ce lecteur intégré dans son 'PILOTE (cf ST MAG 95) pour 2990F, ou nu (mais avec les drivers) pour 2500 F. Si ce prix vous semble encore trop cher, TOSHIBA propose un autre modèle, présentant les mêmes caractéristiques, excepté la vitesse qui tombe à 510 Ko (3.4) pour 800 F de moins (1650 F en externe ou 2190 F en tour, toujours chez OXO concept).

Marc ABRAMSON



le FOTOMAN

L'acquisition des images est toujours un problème. Scanner, développer des photos sur CD-Photo etc... les moyens ne manquent pas et sont tous plus ou moins bien adaptés à vos besoins. Les appareils photos numériques proposent une alternative intéressante, dont nous allons découvrir un aspect avec le FOTOMAN.

PRESENTATION

Le FOTOMAN est donc un appareil photo numérique, c'est à dire un appareil photo sans pellicule. En fait il existe deux sortes de FOTOMAN. Le plus ancien, appelé simplement FOTOMAN, se distingue du plus récent, appelé FOTOMAN PLUS par sa couleur, sa résolution etc... Globalement le FOTOMAN se présente sous la forme d'un paquet de tablettes de chocolat (désolé mais je ne vois pas d'autres comparaisons!), qui seraient tenues verticalement: 3 cm d'épaisseur, 8 de large et 17 de haut pour un poids légèrement inférieur à 300 grammes. A l'arrière, une encoche pour le pouce permet une bonne prise de l'appareil, tandis que le déclencheur se présente sous la forme d'un bouton rond, en face avant de l'appareil. En haut, le viseur, et en face avant le flash et l'objectif.

LES PILES

Et oui, le FOTROMAN marche "à pile". En fait ce sont des piles rechargeables. Le FOTOMAN est fourni avec un support et un adaptateur secteur. Une fois placé sur son support, il tiendra debout sur votre bureau et pourra rester branché en permanence pour se recharger. L'autonomie annoncée et de 5 jours et les piles se déchargent de 20% pour un séance complète de prises de vues. En fait c'est un peu plus compliqué puisqu'en cas de prise de vues avec flash, les piles se déchargent évidement plus rapidement. Le temps complet de rechargement est estimé à 6 heures.

LES PHOTOS

Une fois les batteries bien rechargées, en route pour les reportages numériques! Avec le FOTOMAN, vous pourrez prendre 32 photos en 256 couleurs... ou plutôt en 256 gris. En effet le FOTOMAN n'est pas un appareil couleur mais noir & blanc. Il convient cependant de faire une distinction très importante: dans le cas par exemple d'un scanner à main 256 niveaux de gris, l'image générée est monochrome avec des trames qui simulent les niveaux de gris. Le fait de tramer une image ayant comme résultat de réduire sa résolution, il est alors nécessaire d'avoir une grande résolution de départ. C'est pour cela qu'un scanner travaille au minimum en 400DPI (un écran fait approximativement 70DPI) et qu'il vous faut une image immense pour obtenir une qualité correcte. A l'inverse, le FOTOMAN prend des photos en 256 "vrais" gris, c'est à dire que vous aurez une image de 256 couleurs, dont la palette sera composée d'un grand dégradé de gris.

Avec le FOTOMAN, les images sont en 376*240 et avec le FOTOMAN PLUS en 496*360. Les images plus grandes consommant plus de place, le FOTOMAN PLUS les conserve sous forme compressée au format JPEG. Seule la dernière photo prise reste en mémoire sous forme non-compressée. A noter que la compression JPEG est une compression à perte, mais que le résultat ne s'en ressent pas.

CONNECTIQUE

Rien de plus simple: un câble série de 2 mètres pour connecter d'un côté le FOTOMAN et de l'autre votre ATARI, et un câble d'alimentation avec transfo. pour connecter le FOTOMAN sur le secteur. A noter que le FOTOMAN en version PC se connecte sur le port série et que le FOTOMAN en version Macintosh se connecte sur l'APPLE TALK. Les possesseurs de ST devront donc prendre un modèle PC tandis que les possesseurs de FALCON pourront prendre aussi bien un FOTOMAN PC qu'un Macintosh puisque le FALCON est équipé à la fois d'un port série et d'un port LAN.

ACCESSOIRE

Un filtre, une house, un adaptateur DB9/DB25. également fourni, un socle avec pas de vis pour placer l'appareil sur un pied, et un socle pour maintenir l'appareil debout sur une table (par exemple).

REGLAGES ET OBJECTIFS

Pas de réglage sur l'appareil. Le flash se déclenche tout seul si la luminosité est trop faible et la mise au point semble automatique, visiblement du type autofocus avec les avantages (tout de suite prêt) et les inconvénients (pas toujours net où l'on veut) de ce genre de système. La sensibilité de pellicule équivalente est de 200 ASA sans le filtre gris et de 25 avec le filtre. Pas de temps de pause réglable: il est de 40 millisecondes avec le flash et de 0.5 à 50 millisecondes sans le flash. Les étoiles ou les lumières de la ville photographiées à 2H00 du matin avec 10 minutes de pause, ce n'est pas pour le FOTOMAN!

L'objectif possède une bague d'adaptation avec un petit embout de 27 mm, filetée sur le diamètre extérieur. Le grand embout fait 37 mm et il est fileté sur l'intérieur, ceci vous permettant d'adapter assez facilement un autre objectif.

A noter que la visée n'est pas du type REFLEX c'est à dire que l'axe de visée n'est pas celui de la prise de vue: pour un sujet rapproché le centre de la photo ne sera donc pas le centre visé, mais avec un peu d'habitude, ce problème se résout quand même assez facilement!

LOGICIEL: RIM

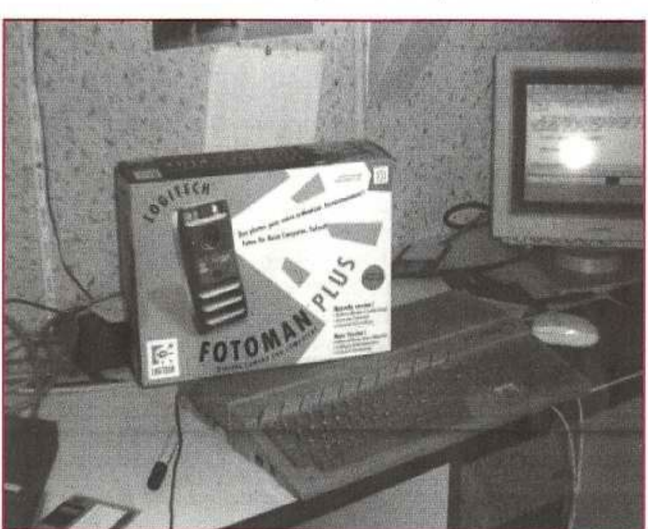
Les FOTOMAN ne sont fournis avec aucun logiciel ATARI, du moins à l'heure actuelle. Vous devrez donc vous procurer un kit logiciel de façon séparé. Le seul actuellement disponible en France est édité par PARX et doit être disponible chez tous les revendeurs ATARI pour moins de 150 Frs, ce qui est tout à fait raisonnable. Ce kit est composé d'une documentation et d'un module, FOTOMAN.RIM, utilisable au sein des logiciels gérant les RIM et les WIM. Le seul actuellement commercialisé étant D2M, vous ne pourrez actuellement utiliser le FOTOMAN que par l'intermédiaire de D2M. Deux autres logiciels commerciaux gérant les RIM, devraient sous peu voir le jour: D-FORM et TOSfax entre autres. Cela vous permettra de récupérer directement vos photos pour les morpher ou pour les faxer. Le visualiseur d'image BV4 et le composeur vidéotexte SWEETEL étant en cours de modification pour gérer les RIM, le choix de ce type de driver semble s'imposer.

Le RIM FOTOMAN permet une prévisualisation des images en vues réduites, le téléchargement d'une planche contact, la remise à zéro de l'appareil, la surveillance de l'état de charge des batteries etc... Il permet de choisir le port de connexion du FOTOMAN et la vitesse de communication, de 9600 à 115200 bauds. Cependant, malgré le fait que le FOTOMAN gère théoriquement le 115200 bauds, les essais n'ont donnés de bons résultats qu'avec la vitesse inférieure, c'est à dire 57300 bauds. A cette vitesse, le téléchargement d'une image compressée prend environ 7 secondes, tandis que celui d'une image non-compressée de FORTOMAN PLUS prend 40 secondes, ce qui reste plus qu'acceptable.

A noter que le RIM permet évidement la transmission de l'image au logiciel maître (D2M par exemple) mais également la sauvegarde directe sur le disque, au format JPEG, et qu'en cas de demande de téléchargement de la dernière image prise, il vous demande si vous la désirez en compressée ou non. Ce choix n'est proposé que pour un FOTOMAN PLUS, le RIM détectant de lui-même le type d'appareil connecté.

Cette fonction de sauvegarde en JPEG est particulièrement intéressante: en effet sur un TT en basse résolution, l'utilisateur ne dispose que de 256 couleurs... parmi 4096! Or 4096 est un nombre beaucoup trop faible et la palette de gris du FOTOMAN ne sera en fait représentée à l'écran que par un dégradé de 16 teintes. En sauvant directement le JPEG sur le disque vous conservez donc un fichier possédant toutes les données de l'image.

Seul point noir, l'impossibilité de détruire une seule photo dans l'appareil: c'est tout, ou rien! Il y a donc destruction de toutes les photos, alors que parfois en retirer juste une ou deux serait suffisant. Renseignement pris, il s'avère que cette limitation ne vient malheureusement pas du RIM, mais du FOTOMAN lui-même qui ne permet qu'une remise à 0 totale.



CONCLUSION

Malgré son prix légèrement élevé (environ 4000Frs), le FOTOMAN est un choix particulièrement intéressant pour les reporter fan de PAO: pas de pellicule donc pas de consommable ni de frais de développement, le 'mitraillage' se fait donc sans remord. De plus l'archivage en JPEG n'étant pas gourmand (aucune photo de plus de 20 Ko!) et le 'développement' immédiat, il n'y a aucune difficulté pour créer de grandes banques d'images

Pierre Louis LAMBALLAIS

PHOTOMAN & FOTOMAN PLUS

toutes machines
distribué par : LOGITECH FRANCE *
Tél: (1)34.21.98.88
Logiciel de pilotage :
PARX 9 rue du Pin Doré, 53000 LAVAL.
Tél 43.56.92.76. Fax : 43.56.80.47.
Serveur : 43.53.57.70

les plus : pas de pellicule ni dévelloppement
les moins : seulement 256 couleurs

* A noter que des accords de distribution sont en cours entre LOGITECH et une autre société qui devrait reprendre la distribution du FOTOMAN alors que LOGITECH distribuerait le FOTOMAN PLUS. Nous vous tiendrons au courant!



EPSON STYLUS COLOR

Cette imprimante a fait couler beaucoup d'encre jusqu'à maintenant. Voyons ensemble de quoi il retourne.

L'EPSON Stylus Color est livrée avec pas moins de trois manuels, tous en français. Le premier détaille la mise en service de l'imprimante, le deuxième concerne l'impression sur PC et sur MacIntosh, enfin, le troisième est le manuel de référence. Ce manuel est très bien fait surtout en ce qui concerne les problèmes d'impression, de vraies solutions sont proposées (au lieu du trop traditionnel 'Contactez votre revendeur'). On y trouve également une discussion sur l'utilisation de la couleur dans les documents, qui est la bienvenue: lorsque l'on n'a pas l'habitude, on a tendance à mettre de la couleur partout, ce qui n'est pas du plus bel effet sur un CV par exemple.



Vous trouverez également les deux disquettes d'installation pour PC et MacIntosh (mais peut être bientôt pour ATARI, lisez tout l'article pour en savoir plus! (c'est déloyal, je sais!)).

Enfin, également livré avec l'imprimante, on trouve un dossier d'échantillons d'impression sur différents papiers dans différentes résolutions avec des corrections diverses et variées. L'ensemble permet de se faire une idée des performances exceptionnelles de cette imprimante.

TECHNIQUEMENT

L'Epson Stylus Color (ESC pour les intimes) est une imprimante format A4 à jets d'encre couleur. Elle dispose pour cela de deux cartouches: une cartouche couleur, comprenant les trois couleurs de base en imprimerie, le cyan, le jaune et le magenta et une cartouche de noir, assurant un bon niveau de contraste. En effet l'utilisation des trois couleurs de base seules ne permet pas d'obtenir un noir parfait.

Il est ainsi possible par mélange des trois couleurs de bases de synthétiser huit 'vraies couleurs'. L'impression en mode texte, pourra ainsi se faire en noir, cyan, jaune, magenta, rouge, vert, bleu et évidement blanc.

Du point de vue technique, Epson a placé la barre très haut: la Stylus est en effet capable d'imprimer des documents avec une résolution de 720 dpi en horizontal et en vertical (du jamais vu sur une imprimante de ce type). La résolution 'normale' d'utilisation est 360 dpi et il est également possible d'imprimer en mode 'brouillon' (180 dpi).

Notez que contrairement à la plupart de ses concurrentes, la Stylus est réellement capable d'imprimer en 720 dpi. Dans ce mode chaque pixel à un rayon deux fois plus petit qu'en mode 360 dpi. D'autres imprimantes annonçant des résolutions de 600 dpi ne sont en fait capable que de déplacer la tête d'impression par demi pixels de 300 dpi, mais la taille du pixel, elle ne diminue pas. Ajoutez à cela l'extrême qualité des encres couleur de la Stylus dont la teinte est très proche des couleurs 'théoriques'. La Stylus est d'ailleurs souvent utilisée comme référence en la matière.

EPSON à également prévu un mode 'MicroWeave' qui permet de faire disparaitre les trainées horizontales présentes lors de l'impression d'à-plats.

Tout ces ingrédients font que la Stylus Color est capable d'imprimer des graphismes avec un rendu quasi photographique en mode 720 dpi. Vous devrez néanmoins imprimer sur du papier couché spécial. En effet, et c'est bien là le point 'faible' de cette imprimante, l'impression en 720 dpi n'est possible que sur du papier spécial (dont EPSON fourni gracieusement cinq feuilles avec l'imprimante): il va (malheureusement) sans dire que ce papier coûte relativement cher.

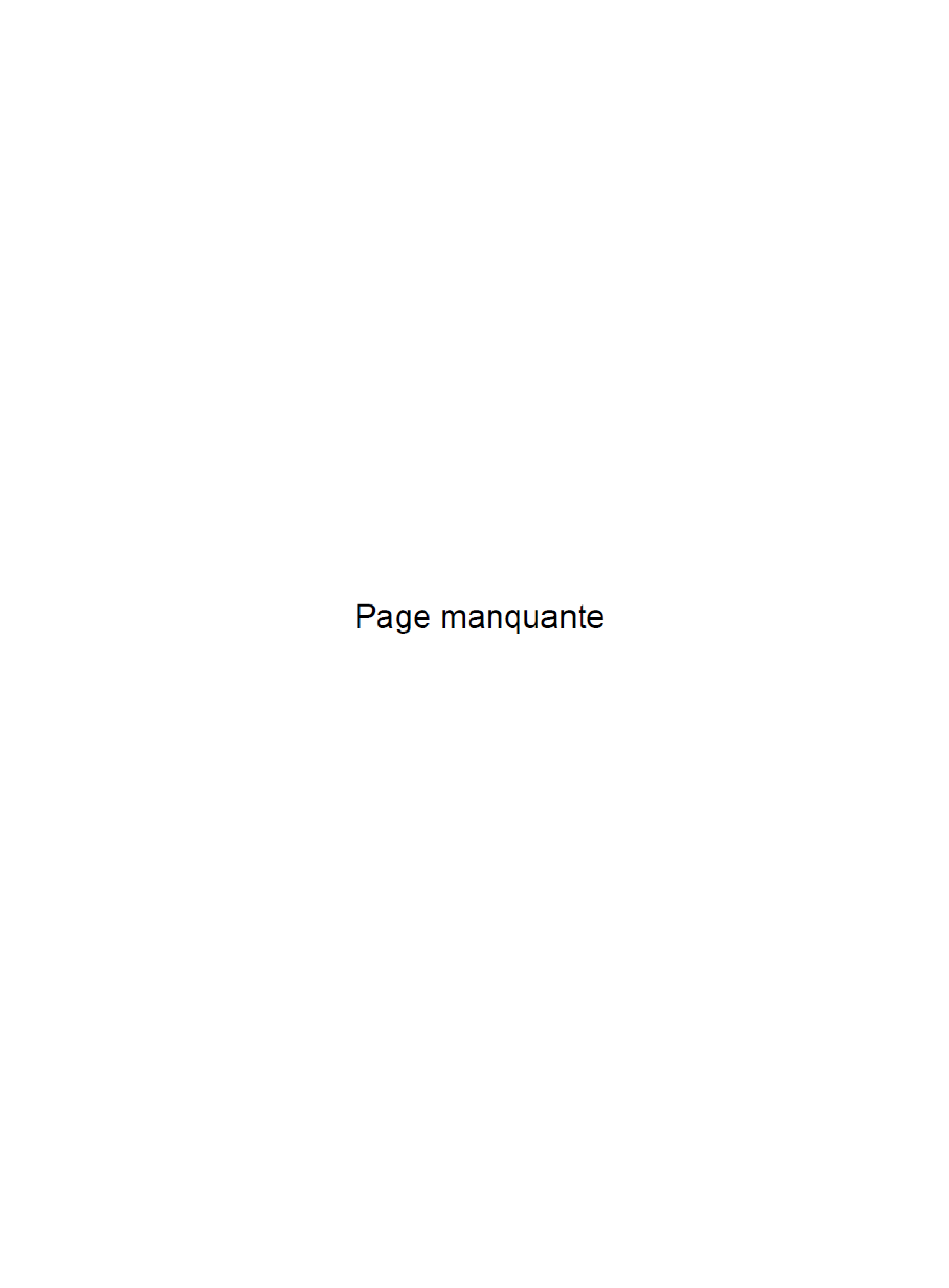
Tant qu'on est au chapitre des reproches, il faut reconnaître que l'impression en 720 dpi n'est pas un modèle de rapidité: il vous faudra environ une demi heure à trois quart d'heure pour imprimer une page complète dans ce mode. Il faut dire que la quantité de données à envoyer à l'imprimante est impressionnante, environ 10 méga octets par page. Quand on sait que l'interface parallèle des ATARI est limité à 32 kilo octets par seconde, ça laisse rêveur...

Mais rassurez-vous l'impression dans les autres modes (brouillon et 360 dpi) peut se faire sur du papier tout à fait normal et donne des résultats déjà impressionnants. Notez qu'il existe également du papier spécial pour impression en 360 dpi (environ 150 Frs les 200 feuilles) sur lequel l'impression atteint carrément le Nirvana! Les couleurs sont resplendissantes, même le noir est 'éblouissant'! Inutile de dire que l'impression de textes ou de graphismes sur ce type de papier atteint largement la qualité des imprimantes laser et même un peu plus, ces dernières ayant souvent une résolution de 'seulement' 300 dpi.

À propos du papier, vous devez savoir que si le constructeur recommande d'imprimer en 360 dpi sur des transparents de marque EPSON, dont le prix est très élevé (environ 400Frs les 50 feuilles), l'impression sur les transparents d'autres marques peut faire l'affaire.

Ceux d'entres vous qui auraient besoin d'imprimer un document avec un rendu de qualité maximale pourront utiliser un papier glacé 720 dpi spécial. Dans ce cas le résultat est fa-bu-leux! On peut le comparer à de la sublimation! Mais il faut le voir pour le croire.

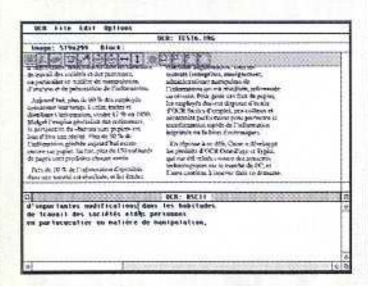
Dernière précision, la Stylus Color se connecte à votre ATARI par l'intermédiaire de la prise parallèle ou de la prise LAN (si le driver de



ATARI

Domaine *Public* & Shareware

Bureautique



✓ OCR 1.4F

STF/STE/TT/Falcon (>=640x400)

Voici la version 1.4 d'OCR, cet excellent logiciel de reconnaissance de caractères en freeware (!). Il sauve les polices, accepte l'entrée de caractères groupés lors de l'apprentissage, offre de multiples options et accepte même les textes légèrement inclinés. Cette dernière version apporte des outils de correction d'image (icônes) et l'édition directe du texte. Et tout est en fenêtre.
Logiciel traduit en français (doc et aide en ligne en anglais).
/BUREAU/TTEXTE/OCR14F.TOS

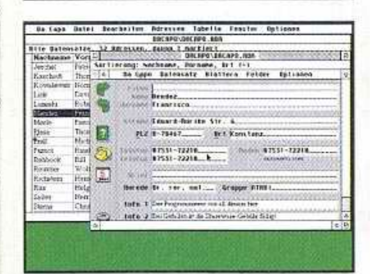
▼▼▼▼▼

✓ Audion 1.6

STF/STE/TT/Falcon (>=640x400)

Audion est une petite base de données pour gérer vos CD, cassettes, DAT, disques vinyle et imprimer vos couvertures de cassettes. C'est joli, c'est bien fait, des pop-up vous présentent même les principales marques de supports. Si vous ne voulez pas mobiliser une grosse artillerie pour classer votre collection de disques et de cassettes, vous trouverez là ce qu'il vous faut. Utilise SpeedoGdos.
En allemand, mais très accessible.
/BUREAU/SGBD/AUDION16.TOS

Réf. : ST1482 



✓ Da Capo 1.21E

STF/STE/TT/Falcon

Toute dernière version de ce carnet d'adresses bien réalisé, présentation en mini base de données (visualisation tableau et fiche) facilitant la sélection multiple. Beaucoup d'options pour jongler avec les villes, les codes postaux, un formulaire de saisie complet, bref, un petit bijou.
Cette version apporte de nouvelles boîtes non préemptives, la possibilité de renommer les titres de champs et quelques débuggages.
Logiciel et doc en allemand et anglais.
/BUREAU/DIVERS/DACA121E.TOS

Réf. : ST1483

✓ Idealist (1) 3.6

STF/STE/TT/Falcon 1 Mo

Voici, dans sa toute dernière version, LE programme d'impression de textes ASCII. Tout est configurable et la plus part des imprimantes sont supportées. Vous disposez d'une prévisualisation (avec loupe !) et il est possible d'imprimer en plusieurs colonnes. Tout ceci se configure avec une interface graphique superbe ! En résumé, il vous le faut ABSOLUMENT !
/BUREAU/IMPRIMER/IDEA36_1.TOS

▼▼▼▼▼

✓ Idealist (2) 3.6

STF/STE/TT/Falcon 1 Mo

Voici, dans sa toute dernière version, LE programme d'impression de textes ASCII.
/BUREAU/IMPRIMER/IDEA36_2.TOS

▼▼▼▼▼

✓ Idealist HYP 3.6

STF/STE/TT/Falcon

Aide en ligne pour Idealist 3.6, en hypertexte au format ST-Guide.
/BUREAU/IMPRIMER/IDEHYP36.TOS

▼▼▼▼▼

✓ Ideatool 3.6

STF/STE/TT/Falcon

Cette archive rassemble les utilitaires complémentaires à Idealist 3.6.
/BUREAU/IMPRIMER/IDETOL36.TOS

Réf. : ST1480

✓ Probe House Exp. Manager 2.0

STF/STE/TT/Falcon

PHEM est un petit programme de gestion de budget familial, idéal quand on ne veut pas se lancer dans des statistiques tordues et qu'on souhaite simplement avoir un bon aperçu de ses dépenses quotidiennes. C'est sous GEM, simple d'emploi et très pratique.
/BUREAU/DIVERS/PHEM2.TOS

▼▼▼▼▼

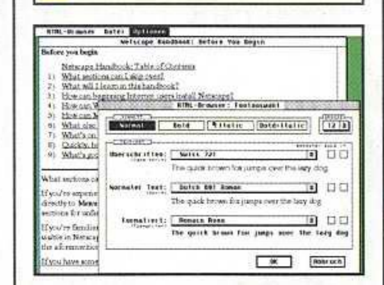
✓ Integuer démo

STF/STE/TT/Falcon 2 Mo (>=640x400)

Voici la démo d'Integuer, logiciel intégré comprenant un traitement de textes, un tableur, un module de dessin bitmap et un module de dessin vectoriel. Comme la version définitive ne fonctionne pas, la démo est actuellement le seul moyen pour évaluer les possibilités du logiciel Programme en français.
/BUREAU/INTEGUER.TOS

Réf. : ST1481 

Communication



✓ HTML Browser 0.8ß

STF/STE/TT/Falcon (>=640x400)

Après OCR et un player-enregistreur de CD audios, Alexander Clauss nous propose un utilitaire qui lit les pages capturées sur le WEB. Il gère les liens hypertexte, mais ne propose pas encore d'options pour les modifier. Ca viendra, on peut lui faire confiance ! Voir rubrique dompub du mois.
Programme et doc en allemand.
/COMMS/HTML08.TOS

▼▼▼▼▼

✓ Mountain Reader II 2.8

STF/STE/TT/Falcon 1 Mo (>=640x200)

Mountain II Reader est un reader offline édité par la maison de Recipe Box et présentant le même look, superbe avec ses couleurs et sa gestion de SpeedoGdos, et configurable à loisir. Il permet de charger les paquets de nouveaux messages (archivés) et, hors connexion, de les gérer dans une mini base de données, d'éditer les réponses qui seront à leur tour réunies en un seul fichier compacté. En bref, un excellent programme pour gérer les formats QWK et BLUEWAVE.
Programme et doc en anglais.
/COMMS/RESEAUX/M_READ28.TOS

▼▼▼▼▼

✓ Oasis 1.04

STF/STE/TT/Falcon

Oasis est un kit de remplacement au kit NOS de Demon Internet permettant de se connecter sur le net. Il peut être installé sans modifier l'ancienne installation. Celle-ci pourra être effacée plus tard, après vérification du bon fonctionnement de la nouvelle. Ce n'est pas un produit grand public !
Programme et doc en anglais.
/COMMS/OASIS104.TOS

Réf. : ST1485 

✓ Coma 2.80

STF/STE/TT/Falcon (>=640x200)

Dernière version de ce shareware destiné à l'émission et à la réception de fax. Coma est compatible QFaxPro et tout fax créé à partir d'une application (Calamus, Papyrus, Gemview) par un driver de ce dernier pourra être envoyé par Coma.
Coma permet aussi de créer un fax à partir d'un ASCII et d'IMG en en-tête et pieds de page et gère les messages vocaux.
Logiciel en anglais ou allemand.
/COMMS/TERMINAL/COMA_280.TOS

▼▼▼▼▼

✓ Kivi QWK Reader 1.37

STE/TT/Falcon (>=640x400)

Dernière version de Kivi, ce nouveau reader off line qui permet de récupérer les messages

A propos de Shareware:
C'est un contrat moral qui vous lie avec un auteur pour utiliser son logiciel. Si vous l'avez installé de façon définitive sur votre ordinateur, vous devez alors le rémunérer. Ne l'oubliez pas !

et Emails au format QWK, de les consulter et de préparer les paquets de réponses qui seront ensuite envoyées au BBS hôte. Entièrement sous GEM, Kivi est très fonctionnel et tout à fait comparables aux autres readers courants. Cette version apporte d'autres fonctions d'exportation des messages et de formatage des réponses. Mais quid de l'email ?
Programme et doc en anglais.
/COMMS/BBS/KIVI_137.TOS

▼▼▼▼▼

✓ ProgList 1.13

STF/STE/TT/Falcon (>=640x200)

ProgList, qui fonctionne en ACC ou en PRG, est un petit utilitaire très pratique pour qui se connecte sur le réseau BBS allemand MAUS. Il permet de gérer, de trier les fichiers LST uploadés (listes des nouveaux sharewares), de sélectionner et de sauver dans un nouveau fichier les sharewares qui vous intéressent. Une mini base de données bien utile à ceux qui sont concernés. Supporte maintenant le tirer-poser par protocole AV. Aide en ligne sous ST-Guide.
Shareware allemand.
/COMMS/BSS/PROGL113.TOS

Réf. : ST1484

Utilitaires



✓ Diderot 1.08

STF/STE/TT/Falcon 1Mo

Voici la version 1.08 de Diderot, réalisé par David René, qui est une aide en ligne hypertexte qui fonctionne avec SpeedoGdos. Réalisé sous Big, il est doté de quelques fonctions sympathiques comme l'impression des pages et l'utilisation conjointe d'Ultimate Tracker pour travailler en musique.
Programme et doc en français.
/UTILS/DIVERS/DIDRO108.TOS

▼▼▼▼▼

✓ LED Panel 3.0

STF/STE/TT/Falcon (Ttes Rés.)

Nouvelle version de LED Panel, qui est un utilitaire permettant de contrôler les accès aux diverses unités de disques présentes sur votre ordinateur. Entièrement configurable, LED Panel affiche en haut à gauche de l'écran des "diodes" qui indiquent l'état de lecture ou d'écriture des diverses partitions de disque dur. LED Panel peut afficher d'autres informations (date, heure, Caps Lock). Ne fonctionne pas avec toutes les cartes graphiques.
Freeware allemand.
/UTILS/DISK/HARDDISK/LEDPAN30.TOS

▼▼▼▼▼

✓ Menu Info 2.19

STF/STE/TT/Falcon (Ttes Rés.)

Version 2.19 de Menu Info, utilitaire permettant d'afficher diverses infos système dans la barre des menus (Date, heure, Cookies, RAM, etc.). Aide en ligne sous ST-Guide.
Programme et doc en allemand.
/UTILS/SYSTEM/MINF219.TOS

▼▼▼▼▼

✓ ParaFinder 1.35

STF/STE/TT/Falcon

Ce petit utilitaire (PRG ou ACC) est destiné à rechercher les fichiers sur toutes partitions ou dans un chemin récursif. Il supporte le protocole AV de Gemini et permet d'ouvrir un fichier ou de lancer un programme sous Gemini. Cette version ajoute un GREP et diverses fonctions améliorant, entre autres, l'utilisation du protocole AV. Bien vu !
Programme et doc en allemand.
/UTILS/FICHIERS/PARAF135.TOS

▼▼▼▼▼

✓ BootXS 2.2

STF/STE/TT/Falcon (Ttes Rés.)

Il arrive que des accessoires ou des programmes en AUTO soient incompatibles avec ce que vous voulez faire. Les renommer pour les désactiver avant de redémarrer peut être fastidieux, et vous pouvez en oublier. BootXS est un sélecteur de configurations de démarrage qui vous aidera dans cette tâche. Pour chaque set, vous pouvez choisir les accessoires, auto, CPX, assign.sys, DESKTOP.INF, etc. Assez complet, facile à installer mais un peu lourd à configurer.
Programme et doc en anglais.
/UTILS/SYSTEM/BOOTXS22.TOS

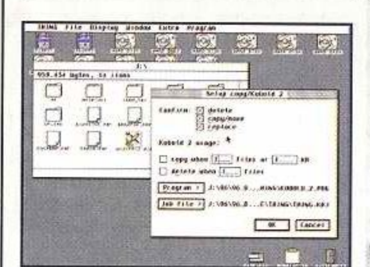
▼▼▼▼▼

✓ Blue Font 1.0

Falcon

Blue Font est un utilitaire permettant de changer proprement la fonte système GEM sur Falcon.
/UTILS/SYSTEM/BLUEFONT.TOS


Réf. : ST1499

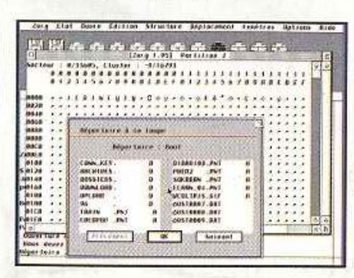



✓ Thing 0.31E

STE/TT/Falcon (>=640x200)

Toute dernière version, cette fois en anglais, de cet excellent bureau alternatif de taille moyenne, mais avec pas mal de fonctions avancées (icônes, applications installables dans les menus, gestion de fichiers avec Kobold, etc.). N'aura pas la puissance d'un Gemini mais propose, avec des idées empruntées à Ease, un environnement intéressant.
Programme et doc en anglais.
/UTILS/SYSTEM/THIN031E.TOS

▼▼▼▼▼



✓ ZORG (Ze ORGaniser) 1.95

STF/STE/TT/Falcon (>=640x200)

Voici encore une nouvelle version de ZORG, mal de fonctions avancées (icônes, applications installables dans les menus, gestion de fichiers avec Kobold, etc.). N'aura pas la puissance d'un Gemini mais propose, avec des idées empruntées à Ease, un environnement intéressant.
Programme et doc en allemand.
/UTILS/SYSTEM/THIN030D.TOS

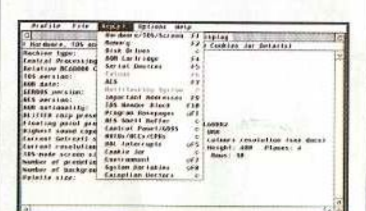
▼▼▼▼▼

✓ Teradesk (complet) 1.40a

STF/STE/TT (Ttes Rés.)

La dernière version de ce bureau alternatif vient de sortir et permettra à tous ceux qui n'ont pas la chance de profiter des dernières versions du TOS de disposer d'un bureau confortable. Cette version est complète (certains fichiers avaient fugué dans l'archive précédente.
Moins puissant que Gemini, il est aussi beaucoup moins gourmand en mémoire et satisfera ceux qui ont besoin d'un petit bureau alternatif. Oubliez le RSC français, ou jetez-y plutôt un coup d'oeil : c'est l'exemple à ne pas suivre !
/UTILS/SYSTEM/TDSK140A.TOS

Réf. : ST1500



✓ Profile 2.12

STF/STE/TT/Falcon

Nouvelle version de Profile, l'outil par excellence pour explorer votre système. A vous la découverte de la configuration complète : adresses spécifiques, cookies installés, écran, disques, etc. Tout y passe.
Si vous ne connaissez pas bien votre machine, c'est le moment ou jamais de découvrir les recoins cachés de votre système d'exploitation...
Aide en ligne sous ST-Guide
/UTILS/SYSTEM/PROF2_12.TOS

▼▼▼▼▼

✓ TOS 11

STE/TT/Falcon

Dans ce fichier hypertexte au format ST-Guide se trouve tout sur le TOS (GEM, GEMDOS, BIOS, XBIOS, AES, VDI, DSP, etc.). Tout cela est classifié et réuni en un outil très pratique, même s'il est écrit en allemand. Bien entendu, s'il manque des choses, ne faites pas un scandale en disant que les produits ne sont pas testés.
/PROGRAMM/OUTILS/TOS_11.TOS

Réf. : ST1497 

Graphisme

✓ EB Editeur POV 2.08b

STF/STE/TT/Falcon 1 Mo (>=640x400)

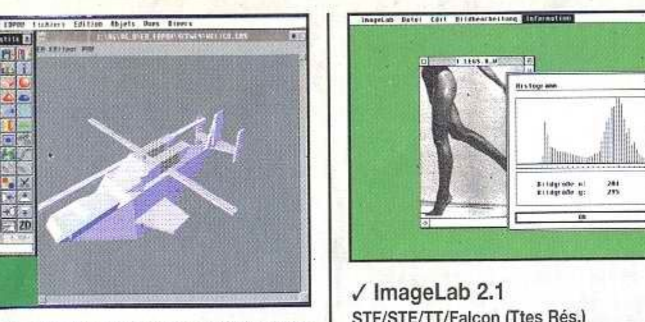
EB Editeur POV est un modeleur pour POV très bien réalisé, même si une doc aurait été bienvenue. Il fonctionne sur tout Atari 1 Mo à partir de 640x400, importe des objets 3D2 ou d'Inshape, et dispose d'outils impression-

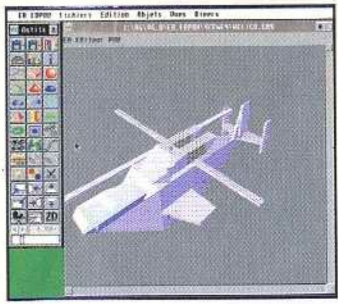
Bon de commande

Conditions de vente:
50 F la disquette / 200 F les 5 disquettes / 500 F les 15 disquettes.
Attention!
En cas de références comportant plusieurs disquettes (=1, =2,etc), vous devez obligatoirement multiplier 50 F par le nombre de disquettes.

Références (par ordre croissant SVP)							Titres ou descriptions	Prix
S	T	X	X	X	X	X	EXEMPLE	XX F
STMAG N°97							Frais de port	15 F
							Total	

Nous vous rappelons que la quasi totalité des produits du domaine public n'est pas traduite.
Les produits disponibles en français sont indiqués à chaque fois.





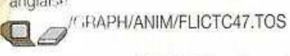
nants pour créer ou assembler des scènes qui seront sauvées sous forme de scripts POV. Belle interface compatible GEM, palette d'icônes très accessible, les dialogues peuvent être réduits à la simple barre de déplacement.
Réalisation française. Décompacté : 1812 Ko
/GRAPH/DESSIN/POV/EBEDP208.TOS


Réf. : ST1488

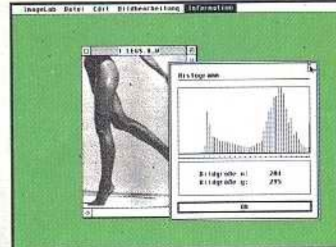
✓ FLI(C) Player TC 4.7

Falcon (True Col)

Ce player de FLI et de FLC en freeware ne fonctionne que sur les machines ayant un 68020 minimum et le circuit vidéo Falcon (donc uniquement sur Falcon aujourd'hui) et dans toutes résolutions utilisant le True Color. Il est compatible avec NVDI et la Screenblaster, mais peut poser des problèmes avec Multitos du fait de son accès direct à la mémoire vidéo.
Il est livré en deux versions, allemande et anglaise.


/GRAPH/ANIM/FLICTC47.TOS

▼▼▼▼▼



✓ ImageLab 2.1

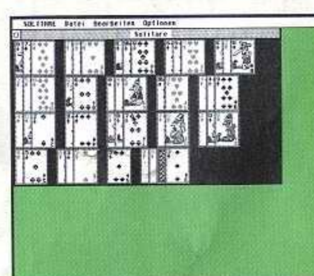
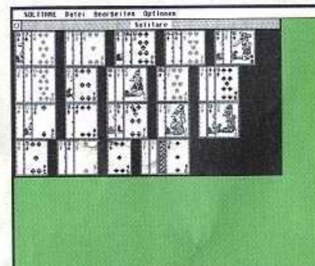
STF/STE/TT/Falcon (Ttes Rés.)

ImageLab est un logiciel de retouche d'images en 256 niveaux de gris qui fonctionne dans toutes les résolutions et travaille sur les formats Videodigitalizer de PrintTechnik, AIM ou IFF (il est livré avec des convertisseurs de formats). C'est en allemand, donc pas simple d'accès pour un programme de ce type, mais c'est à voir !
/GRAPH/UTILS/IMAGEL21.TOS

Réf. : ST1489 




Jeux

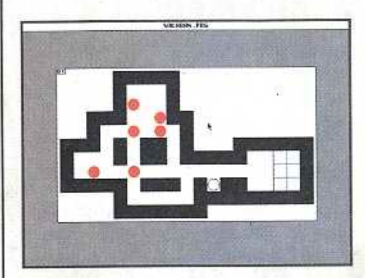



✓ Solitare 1.1

STF/TT/Falcon (>=640x400)

Ce petit jeu de réussite utilise les cartes de Yukon, mais ses règles sont très différentes. Il fonctionne en monochrome et VGA 256 et le gère maintenant, même quand on est sous VGA.
Difficile, mais très sympa.
/JEUX/REFLEXIO/SOLITA11.TOS

▼▼▼▼▼



✓ Sokaban

STF/STE/TT/Falcon (Ttes Rés.)

Sokaban est l'adaptation faite par Philippe Galmel (Calepin) du célèbre de jeu de réflexion. Graphisme à l'économie, mais le programme prend peu de place et l'intérêt principal n'est-il pas de résoudre les tableaux proposés ?
/JEUX/REFLEXIO/SOKABAN.TOS

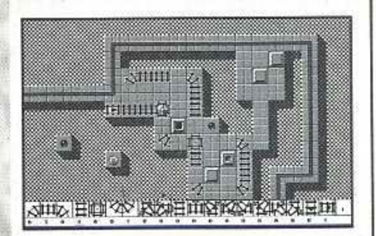
▼▼▼▼▼

✓ Astropanic 94 Rev D

STF/STE/TT/Falcon 1 Mo

Ce jeu d'arcade est bien connu et son principe est simple : des vaisseaux apparaissent de partout et il faut les détruire avec votre vaisseau qui se meut horizontalement. Ne tourne pas en VGA 16 sur mon TT, mais fonctionne bien en basse ST et monochrome, ainsi qu'en 256 couleurs Falcon (dixit la doc, alors si ce n'est pas vrai vous vous adressez à l'auteur, pas à moi). Bons graphismes et mention spéciale pour les sons de bonne facture (qu'il faudra renommer pour qu'ils ne soient pas actifs sur STF).
Jeu et doc en anglais
/JEUX/ACTION/P94_REVD.TOS

Réf. : ST1492



✓ Train II

STF/STE/TT/Falcon (640x400)

Train II est la suite de Train, jeu tournant sur toutes machines en 640x400 monochrome. Le jeu consiste à gérer la circulation des trains de telle sorte qu'ils puissent rentrer au bercail sans collision. Cette fois, on commence par construire les voies avant de tester la circulation des trains.
Programme et doc en allemand.
/JEUX/REFLEXIO/TRAIN_II.TOS

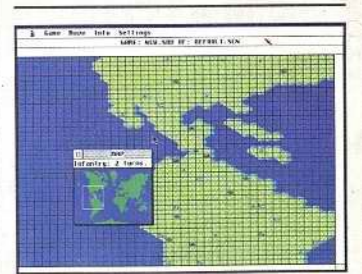
▼▼▼▼▼

✓ Substation démo

STE/Falcon 1 Mo (Coul)

Voici enfin Substation, premier clone de Doom sur Atari ! Cette version de démo est jouable. Pour moi, ça ne vaudra jamais le vrai Doom mais Substation est effectivement très fluide et réussi, et il serait dommage de ne pas y jeter un coup d'oeil (même deux !).
Programme et doc en anglais.
/JEUX/ACTION/SUBDEMO.TOS

Réf. : ST1493



✓ World Conquest 0.9

STF/STE/TT/Falcon (16 c mini)

Simulation de la conquête du monde, on peut jouer seul ou à plusieurs, via modem ou null-modem. chaque territoire se voit allouer des ressources. A chacun de gérer sa production d'armées diverses ou de créer de nouvelles unités de production. Il y a de quoi y passer des heures... Depuis la 0.8c, diverses modifications de jeu, compatibilité accrue avec vieux TOS et surtout Falcon, affichage graphique plus rapide, ajout de graphiques pour le mode 256 couleurs.
Jeu et doc en anglais.
/JEUX/REFLEXIO/WC09.TOS

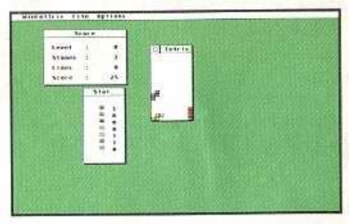
▼▼▼▼▼

✓ Tautology II

Falcon 4 Mo (Coul)

Tautology II est un jeu se rapprochant de Match It. Il ne tourne que sur Falcon, en VGA ou RGB, avec 4 Mo de mémoire et peut se jouer au clavier, à la souris, au joystick ou au pad Jaguar. Plusieurs jeux de pièces sont disponibles, dont les pièces traditionnelles de Shanghaï.
Programme et doc en anglais.
/JEUX/REFLEXIO/TAUT_II.TOS

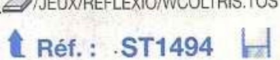
▼▼▼▼▼



✓ WinColTris 2.2

STF/STE/TT/Falcon (Ttes Rés.)

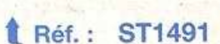
WinColtris 2.2 est une nouvelle version de l'ancien Coltris et propose un jeu de Tetris et un jeu de Columns. Il tourne sur toutes machines depuis la basse résolution ST jusqu'aux résolutions en 256 couleurs (donc pas en True Color) Entièrement sous GEM, il tourne sous Magic..
/JEUX/REFLEXIO/WCOLTRIS.TOS


Réf. : ST1494

✓ Des Lasers et des Hommes 2.0

Falcon (True Col)

Des Lasers et des Hommes ne prétend pas rivaliser avec Doom ou Wolfenstein 3D, mais il en reprend l'esprit en mettant en scène deux commandos devant s'affronter dans un complexe spatial.
Programme en anglais et doc en français.
/JEUX/ACTION/DLDH2.TOS



Réf. : ST1491

Bon de commande

Nom

Prénom

Adresse

Code Postal

Ville

Pays

Ci-joint mon règlement par :

❑ Chèque ❑ Mandat

à l'ordre de :

DISKIMAGE
135, rue du Faubourg Saint-Denis - 75010 Paris

❑ Carte Bleue

N° Carte :

Date expiration :

Signature obligatoire :

le 9 Septembre prochain, ne manquez pas



dossier spécial évolution:

Barracuda, Afterburner
Eagle, Medusa, Mark 2 & 3
émulation

et aussi :

STEEL TALONS, PING 2000, ZZ VOLUME, EASE,
dossier transfert, jeux jaguars





Ouvert du mardi au samedi
de 9h30 à 19h
Métro Saint-Denis
Porte de Paris



18, bd Marcel Sembat
93200 Saint-Denis
Tél : 48.13.12.34
Fax : 48.13.1235

2 fois plus grand, 2 fois plus de micro
Plus que jamais, nous avons la solution à votre problème informatique



Disque dur toutes capacités neuf à partir de **1000 Frs**

Pour Falcon

540 Mo SCSI externe 2490 Frs
1 Go SCSI externe 4790 Frs

Tous nos falcon avec disque dur sont livrés avec un nombre impressionnant d'utilitaires, de démos & de domaines publics

OCCASIONS
un très large choix d'ordinateurs et de périphériques d'occasion garantis



Scanner Couleur
Epson GT-6500
300-600-1200 dpi Format A4

SCANNER EPSON
4790 Frs
Port 190 frs

Imprimante couleur
Stylus couleur 720 dpi
Format A4 – Pilote Calamus SL

STYLUS COULEUR
3990 Frs
Port 190 frs

CD-ROM SCSI EXTERNE avec CD TOOLS en français
1790,00 Frs

CD-ROM POUR VOTRE ATARI
Fonctionne sur toute la gamme Atari, accès à toutes les fonctions, CD, CD-Photo, CD-Audio. Lecteur livré complet & configuré. Nombreux CD pour Atari



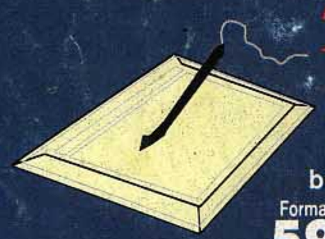
LDW POWER
Tableur graphique très puissant pour toute la gamme Atari
90 Frs
Port 30frs



REPRISE DE VOTRE ATARI POUR L'ACHAT D'UN PC

LE REDACTEUR V. 1.00
Traitement de textes toutes machines. Le premier standard sur Atari à prix fou
90 Frs
Port 30frs

KOBOLD II
Copie déplacement de fichiers ultra-rapides
290 Frs
Port 30frs



Tabby
Tablette graphique pour Atari, simple d'utilisation, elle remplacera bien vite votre souris
Format 170x140mm - Port 50 Frs
590,00 Frs

INSHAPE


Logiciel de raytracing pour TT & Falcon
Prix : NC
Port 50frs
NOUVELLE VERSION

TRES NOMBREUX MATERIELS, LOGICIELS, LIVRES, JEUX D'OCCASION. DES AFFAIRES TOUS LES JOURS. APPELEZ-NOUS



Pour Commander :
Règlement par chèque ou Carte Bleue
Garantie de livraison rapide